Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Jaguar
Neo Geo
3DO

GRAND CONCOURS DBZ
Gagnez des jeux des mangas des K7 vidéo les figurines, des T-shirts !

Bolides et circuits cachés de RIDGE RACER

MANGAS A GOGO
Lazer, Samurai Spirit, Frog Men
2e biennale du cinéma japonais d'Orléans, Manga Video

Rockman X2
Megaman revient !

Player a vu le film Street Fighter

DOSSIER COMPLET
DRAGON BALL Z 95

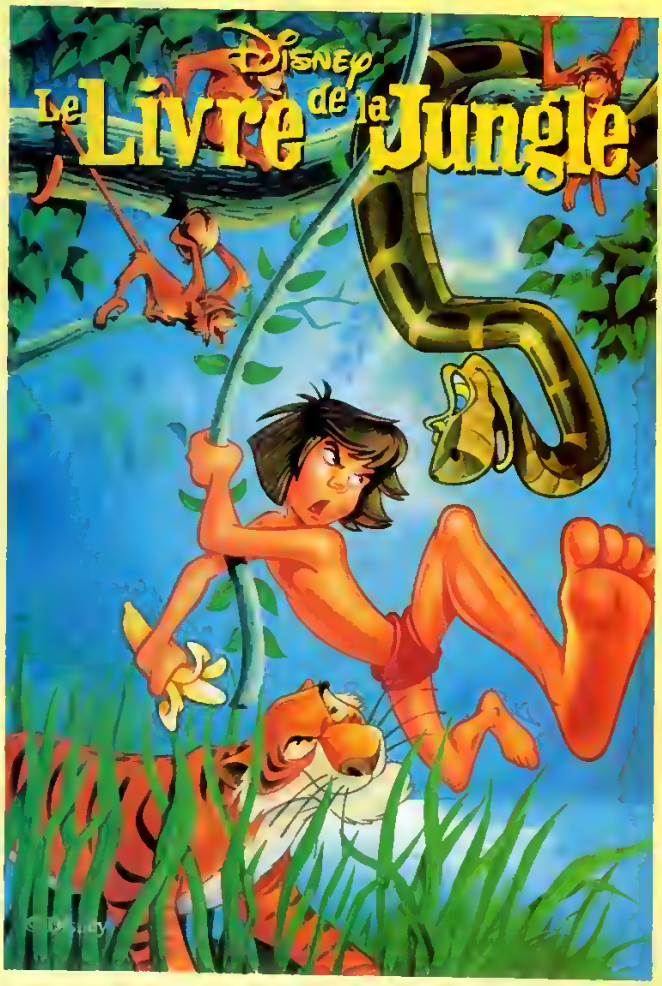
SONY PLAYSTATION
SEGA ET NINTENDO EN DANGER ?

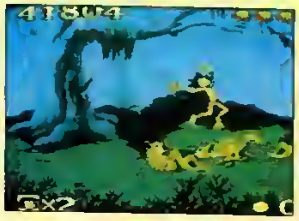
49 Janvier 95

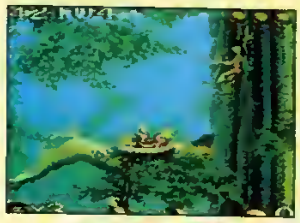
Un cadeau Mars à l'intérieur

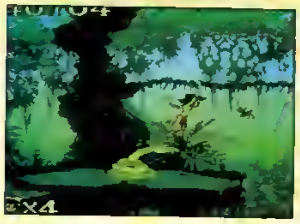
30F
M 4413 - 49 - 30,00 F

Revivez l'émotion et la magie des film



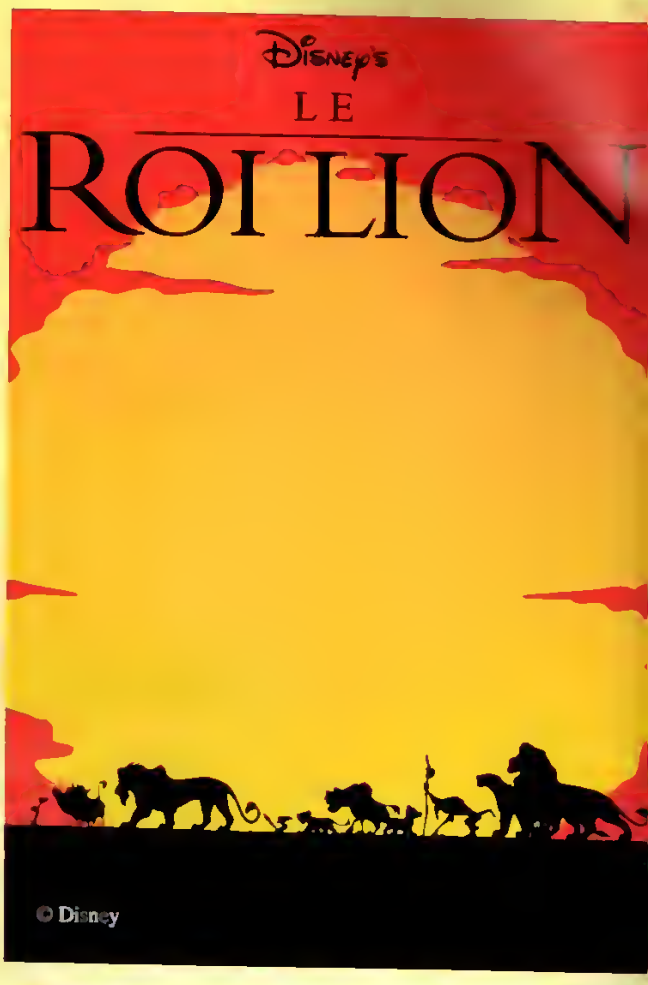


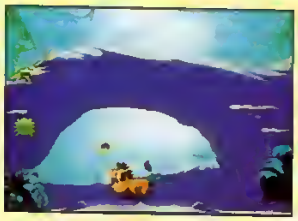


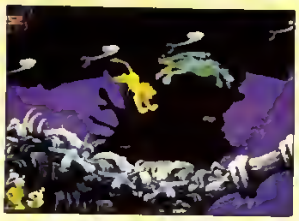


Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney! Un jeu complètement dingue!

MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY





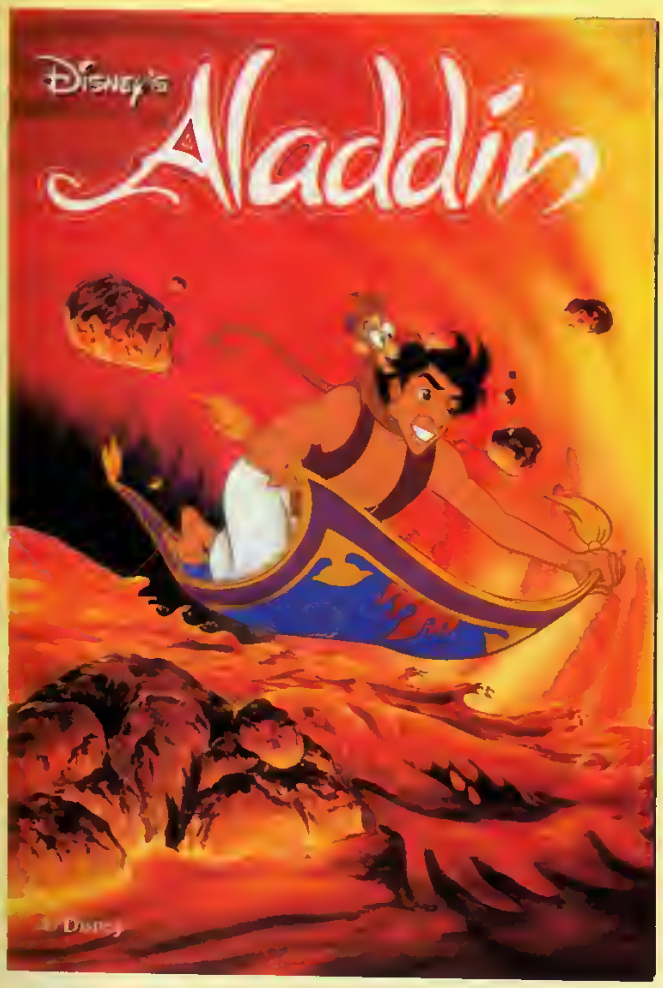


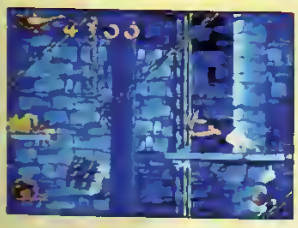
Le Roi Lion donne vie à l'Afriqu majestueuse à travers l'histoire de Simba, un lionceau qui commence son éducation. Affrontez des hyènes hideuses dans le cimetière des éléphants et évitez de vous faire piétiner par les sabots des gnous alors que vous traversez les 10 niveau du jeu, tout cela pour que Simb obtienne la place qui lui revient de droit, celle de Roi-Lion.

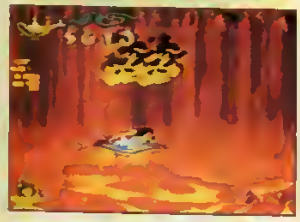
MEGA DRIVE • GAME GEAR
MASTER SYSTEM • SNES
NES • GAME BOY

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT S.A.R.

de WALT DISNEY dans les jeux vidéo

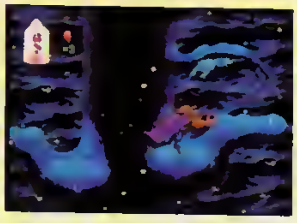






Embarquez-vous dans une aventure pleine de magie, de mystère, d'action et d'animations incroyables avec cette superbe interprétation de ce grand succès de Disney: Aladdin! Entraînez notre jeune héros dans une folle course-poursuite dans les rues d'Agrabah! Affrontez les gardes du Palais en jouant de l'épée avec brio! Échappez-vous du cachot du Sultan! Laissez-vous étonner par la caverne des merveilles! Accrochez-vous car vous allez faire une balade en tapis volant mémorable! Et enfin écrasez le méprisable Jafar, le ravisseur de la Princesse Jasmine!

MEGA DRIVE • NES
GAME BOY



Un prince égocentrique est transformé en bête hideuse par la magie d'une enchanteresse. Mais, ce n'est pas tout! Tous ses serviteurs ont été changés en objets ménagers. Avant de partir, l'enchanteresse dépose une rose entre les mains du Prince. "Cette rose fleurira jusqu'à ton vingt-et-unième anniversaire. Tu dois trouver celle que tu aimeras d'un amour vrai et gagner son amour, avant ce jour-là. Si tu échoues; tu seras condamné à demeurer une bête pour le reste de tes jours." La Bête peut-elle briser le sort avant qu'il ne soit trop tard?

SNES • NES

233, rue de la Croix Nivert, 75015 PARIS

Virgin

Player one

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex
Tél. 41 10 20 30 Fax 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux), 36 70 77 33 (Hot-line), 3615 PLAYER ONE

Directeur de la publication Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS
Rédacteur en chef : Olivier SCAMPS
Secrétaires de rédaction : Nathalie ROY REUILLER, Hélène LÊ
Rédacteurs : Rowby BARBE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Cyril DUPONT, Patrick GIORDANO, Christophe JORGE, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Matthieu LEVESQUE-EVENO, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Sam SOUIBGUI, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ

Responsable TV : François TARRAIN

Directeur artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS
Assistante de publicité : Delphine BRONN.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY
Hot-line : Laurence CORDIER. Minitel : Anelle FRICAMPS

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Stéphane NOËL
Infographiste : Gaëlenc MONE-MIRAULT
Photogravure : Fi-M.
Impression : SNIL.

Service abonnements
B.P. 4, 60700 Savy-le-Grand.
Tél. : (16) 44 68 26 26

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Dominique BELLEVRAT
Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétariat : Christine NABAIS.

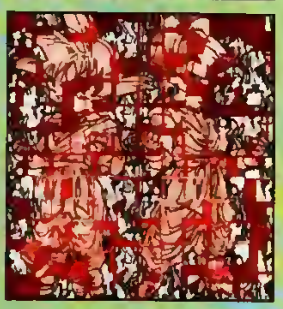
Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1994
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Arnaud LESCADIEU
Couverture : Illustration © D.R. Les auteurs 1994 © BANDAI, photo © Sylvain ALCOVER.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Pour les Plans & Astuces,
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

La couv'



édito

Janvier, c'est traditionnellement l'heure des vœux et des bonnes résolutions. Pour nous, ce sera surtout l'heure des remerciements. Merci à vous tous qui êtes toujours plus nombreux à nous lire. Player est la seule revue de jeux vidéo dont le lectorat a augmenté en 1994. Et ça c'est grâce à vous ! Merci de nous suivre dans nos délires, merci d'adorer autant les mangas et le ciné que nous, et surtout merci de préférer les bons et vrais tests. Désolé ! nous, on ne teste pas Virtua Fighter sur Saturn ou Ridge Racer sur PlayStation quinze jours avant la sortie de la machine. Mais en contrepartie, on fait le test quand on a eu le jeu dans nos locaux (en version finie !) et qu'on y a joué assez longtemps pour se forger un avis sans concession...
Ce qui nous permet, éventuellement, de vous donner quelques petits cheats de derrière les fagots comme c'est le cas ici avec Ridge Racer sur PSX.
Ah, justement ! la PlayStation ! parlons-en. Ce mois-ci, la rédac de Player est tétanisée par cette bécane. La nouvelle bombe de Sony nous a soufflés et on vous explique pourquoi en Stop Info. Over the World se muscle, change de look et vous propose une super moisson : Rockman X2 et Clockwork Knight, ce ne sont pas des petites pointures ! Sans oublier des mangas à foison, les tests du mois, la soluce de Shining Force II et, bien sûr, un mégadossier DBZ concocté avec amour par Chris, Terry et Ino.
Bonne lecture et happy new year !

Sam Player

117 OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

sommaire

Sam Player répond à toutes vos questions.

Clockwork Knight sur Saturn et les meilleurs jeux venus de l'étranger.

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié.

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés.

Mangas d'import et ciné à gogo : la sélection d'Ino.

6 Courrier

8 Stop Info

34 Over the World

45 Dossier DBZ

61 Tests

110 Vite Vu

119 Index anciens numéros

121 Concours DBZ

122 Trucs en Vrac

128 Plans & Astuces

138 Reportage

La PlayStation...et toute l'actualité du jeu vidéo et du manga en français.

Player fête l'arrivée de DBZ 3 en français pour vous offrir un dossier complet sur le manga qui vous rend tous fous.

Adaptations, petites cartouches, ratages, toute l'actualité du mois passée en revue.

Gagnez des jeux vidéo DBZ !

Shining Force 2 est passé au crible par Wolfen.

le Courrier de Sam Player

Ça y est, la folie des nouvelles consoles vous a aussi frappés de plein fouet. Le courrier de ce mois regorge en effet de demandes d'information sur ces nouvelles machines dont nous allons parler de plus en plus dans les prochains mois. D'ici là, voici quelques réponses aux questions que vous vous posez.

Salut Sam,
J'ai décidé de reprendre ma plume pour vous poser une nouvelle série de questions tout en priant pour que ma lettre soit publiée.
1°) Cammy semble être la muse de Chris. Moi, je reste fidèle aux charmes de la superbe Chinoise du nom de Joli Printemps. Laquelle des deux préfères-tu ?
2°) Recevez-vous des lettres de protestation d'éditeurs lorsque vous « cassez » un de leurs jeux ?
3°) Est-il prévu un Mortal Kombat adapté du futur film, comme le Street Fighter movie ?
4°) Votre dossier sur la 32X était réellement superbe. Mais, je vous trouve un peu dur avec elle, non ?
5°) Est-ce qu'un Secret of Mana Game Boy est prévu ?
6°) The King of Fighters 94 (noté 97 %) est-il aussi bon que Super SF II X sur 3DO, qui a eu la même appréciation, mais avec des notes de son, jouabilité et player fun supérieures ?
7°) Toujours sur Street Fighter II, est-ce qu'une version du hit de Capcom est prévue sur Mega CD ?
8°) Enfin, je voudrais finir ma lettre par un petit appel à la population. Je suis un gros fan de jeux de baston, et je constate qu'il n'y a presque pas de concurrents français. Seule Charlotte de Samurai Shodown représente notre beau pays dans l'univers impitoyable du jeu de baston. Alors, c'est presque à genoux que j'implore SNK, Acclaim, Konami et Capcom pour que, dans leurs prochains jeux, ils pensent à ajouter à leurs nouveaux combattants un petit Frenchy. Imaginez le pied qu'on prendrait si un Français cassait la figure à Bison ou remettait Shang Tsung à sa place. Salut à tous.

Pocky the Rocky

Salut Pocky,
1°) Question combat, je préfère le style élégant de Chun Li à celui, un peu bourrin mais plus efficace de Cammy. Pour le reste, je n'arrive pas à choisir entre les deux.
2°) Oui, ça arrive régulièrement, certains éditeurs sont même des spécialistes de ce genre de pressions. Mais on a l'habitude, et leurs protestations ne changent rien.
3°) On a posé la question au producteur du film, il nous a répondu par un petit rire entendu. On peut donc penser qu'il y aura bien un Mortal Kombat tiré du film.
4°) On pense que le principe de la 32X est une bonne idée, mais on trouve que la console est trop chère par rapport à ce qu'elle apporte. Je crois que notre dossier était objectif, ni trop dur, ni trop complaisant.
5°) Non, pas à ma connaissance.
6°) Alors ça, c'est une question à laquelle je ne peux pas répondre. Il y a dans les notes que nous attribuons une dose de subjectivité et reflètent l'avis du journaliste qui a fait le test. S'il a mis la même note générale aux deux jeux, c'est qu'il pense qu'ils se valent, même si leurs qualités et défauts diffèrent.
7°) Non, ce n'est pas prévu.
8°) Moi, ça m'est égal, je me fous de savoir la nationalité du perso avec lequel je combats, l'essentiel c'est qu'il frappe fort !
Ciao Pocky.

Sam

Saturn Sam,
Dans ton dernier mag (celui de décembre 94), j'ai aperçu que les auteurs des lettres passaient sur les compliments à propos de ton mag, eh bien pas moi, ton mag est supermegagiga. Bon, les questions maintenant.
1°) Saturn, 3DO, PSX, Neo Geo CD, CDI, que choisir ?
2°) La Saturn est ma console préférée (ma planète aussi). Peux-tu me dire combien coûtera la carte Full Motion Video ?
3°) Avez-vous des nouvelles de la 3DO 64 bits ? (Vous en aviez parlé dans votre numéro 45.)
4°) Pourriez-vous me donner des codes pour Cool Spot sur Megadrive ?
5°) Quand pourrons-nous commander des mangas avec les Crédits *Player One* ?
6°) Ca fait cinq fois que je l'écris, sans résultats, tu sais que le cour du timbre est élevé sur Saturn, alors publie-moi cette fois.

Saturnien quelconque

Salut le Saturnien,
1°) Rien pour l'instant, sauf si tu es bourré de fric et que tu peux te permettre de changer de console tous les trois mois. Sinon, je te conseille d'attendre encore un peu. Mais, à mon avis, le choix devrait se porter sur la Saturn ou la PSX, ce sont vraiment les deux meilleures consoles du moment.
2°) Sega n'a pas encore fixé de prix définitif, mais on pense que ça devrait tourner dans les 1 500 à 2 000 F.
3°) À en croire 3DO, elle intégrerait un processeur Power PC (présent dans les gros Macintosh) et disposerait de capacités 3D supérieures à la PSX. À voir. Il semblerait toutefois que 3DO attende de connaître les résultats des ventes de Noël pour définir précisément sa stratégie pour 95.
4°) Bon, ça c'est le genre de questions auxquelles je n'aime pas répondre mais, exceptionnellement, je vais te le donner. Il suffit d'aller dans le menu des options et de faire A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C et C. Le visage de David Perry (créateur du jeu) apparaît et en appuyant sur A, B ou C tu pourras avoir toutes les options possibles et même le select stage. Je te signale quand même que nous avons publié cette astuce en exclu dans le numéro 45.
5°) Ce n'est pas encore prévu, mais je vous tiendrai au courant quand on aura trouvé la bonne formule.
6°) Ben voilà, c'est fait, comme quoi il ne faut jamais désespérer. Ciao mec.

Sam

Hello Sam,

Cool ton mag ! J'y trouve toujours une foule de nouveautés intéressantes et avant-première. Sans parler des tas de tests d'une objectivité inégalée que vous seuls, à la rédac de Player, savez si bien faire. C'est justement de toutes les nouvelles technologies qui nous viennent directement du pays du Soleil-Levant dont j'aimerais te parler :
1°) Quel est le nombre de bits de la PSX et de la 3DO ? (j'ai honte de ne pas savoir ça.)
2°) Parmi toutes les nouvelles consoles qui sont sorties ou qui vont sortir ces prochaines années (prochains mois ?) et d'après les infos que tu as, laquelle, à ton avis, vaudra le coup (sans faire attention au prix) ?
3°) D'après toi, la PSX vaudra-t-elle 3 500 ou 4 500 F à sa sortie ? Et penses-tu que Nintendo arrivera à tenir son pari en proposant une 64 bits pour 1 500 F seulement ?
4°) Est-il prévu une adaptation de Sim City 2000 et de Doom sur Super Nintendo ?
5°) Permets-moi de te faire une suggestion : les jeux vidéo évoluant sans cesse, ne pense-tu pas qu'il serait préférable de mettre 80 à 89 % aux jeux excellents tel Pinball, et de mettre de 90 à 98 % aux jeux mythiques tels Road Rash 3DO, DK Country... et de laisser les 98-99 et 100 % pour le meilleur jeu que l'humanité ait jamais connu ?
6°) Est le projet de faire gagner des jeux vidéo avec les Credits Player ou en est-il ?

Donkey, lecteur depuis 1643 et des poussières.

Salut Donkey,
1°) 32 bits pour les deux mais, encore une fois, le nombre de bits ne fait pas tout, c'est juste une donnée technique, importante, certes, mais pas essentielle.
2°) Tout le monde est d'accord pour dire que la Saturn, la PSX et l'Ultra 64 seront les consoles de demain.
3°) Au Japon, la PSX vaut à peu près 2 150 F ; en France, elle est vendue 4 500 F dans les magasins d'import parallèle. On ne sait pas encore à quel prix elle sera quand elle sortira officiellement (fin 95) en France, mais ça devrait tourner aux alentours de 2 500 F. Nintendo affirme toujours que sa 64 bits sera vendue moins de 1 500 F, et moi, j'aurais plutôt tendance à les croire.
4°) Sim City 2000 est prévu mais pas Doom qui, sera sur l'Ultra 64.
5°) Le problème des notes est particulièrement délicat. Quand on évalue un soft, on tient compte des jeux du passé, mais pas de l'avenir. Il est clair qu'un titre qui a obtenu 80 % il y a deux ans ne serait peut-être noté que 70 % maintenant...
6°) On est en train de passer un accord avec certaines personnes mais, pour l'instant, rien n'est signé. Ciao Donkey.

Sam

Salut Sam et toute l'équipe,

1°) Va-t-il y avoir d'autres jeux sur Super Nintendo dans le style de Donkey Kong (je parle au niveau des graphismes) ?
2°) Je suis arrivé à la fin de MK II avec tous les persos et apparemment il est possible qu'il y ait un MK III. As-tu des renseignements ?
3°) As-tu des astuces pour Mickey Mania sur SN car le boss de fin me met les nerfs en pelote.
SVP, réponds à mes questions, et encore merci pour ce mag hyper décent...

Peet

Salut Peet !
1°) Oui, même si Nintendo ne veut encore rien dévoiler, nous savons que d'autres jeux dans le style de Donkey sont prévus. Hé, vous imaginez un peu un Mario avec ce genre de graphismes ? La claque, non ?
2°) Oui, il s'agirait de l'adaptation du film. (Voir la réponse faite plus haut.)
3°) Non, je n'ai pas d'astuces pour Mickey, mais surveille le prochain numéro, tu pourrais avoir des surprises. Ciao Peet.

Sam

3615 : 1,27 F/mn
Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez # BAL)

Stop INFO

PLAYSTATION

LA BOMBE

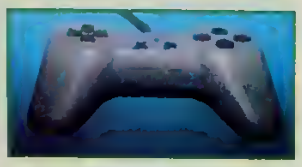
C'est fait ! La PlayStation de Sony est enfin en vente... dans les magasins japonais pour l'instant. Avec la venue de la Saturn de Sega, c'est l'événement le plus important de l'année dans le domaine des jeux vidéo. Un événement que *Player One* ne pouvait rater.

Pfffioouu ! Quelle fin d'année ! C'en est presque trop. En novembre, les reporters de *Player One* étaient partis jusqu'au pays du Soleil-Levant pour déguster l'une des toutes premières Saturn disponibles au Japon. Et la fin du onzième mois de l'année 94 fut marquée par les polygones de Virtua Fighter. Début décembre, nos fins limiers ont remis ça pour s'emparer de la première PSX de Sony arrivée dans les magasins d'Akihabara, le quartier branché de Tokyo. Et les fêtes de fin d'année se sont déroulées à plus de 200 à l'heure sur le tracé urbain de Ridge Racer, la course de bagnoles signée Namco et premier jeu du bébé de Sony.

REVUE DE DÉTAIL

Première constatation lorsque l'on tient enfin la PlayStation entre ses mains : cette console a du chien ! De couleur grise, moins lourde et plus fine que la Saturn, le design général de la PSX est plutôt réussi. Mais bon, on n'en attendait pas moins des créateurs du Walkman. La trappe du lecteur de CD-Rom est située sur le dessus de la console. Elle est entourée de deux gros boutons ronds : celui d'ouverture de la trappe et celui de mise sous tension. Aux côtés de ce dernier, le bouton de réinitialisation est de plus petite dimension. En façade, nous trouvons deux ports pour paddles ou joysticks. Ça, c'est classique. Ce qui l'est moins, c'est la présence de deux trappes où l'on pourra enficher une « memory card » (carte mémoire). La memory card Sony a la même fonction que celle utilisée sur Neo Geo : sauvegarder une partie en cours ou un tableau de high-

LE PADDLE DE LA PSX



S'il s'agit bien d'un paddle, on ne peut pas dire que les designers de Sony ont pompé sa forme sur ceux de Nintendo et de Sega. Le look inhabituel de cette manette de jeu risque de faire école : elle allie design et ergonomie pour un certain confort de jeu. Le nombre de boutons peut impressionner. Sans compter les quatre boutons de direction, on en dénombre dix. Quatre d'entre eux tombent sous le pouce droit et sont différenciés par des

formes géométriques de couleur. Chacun des index repose sur deux flippers (voir photo). Seul reproche, le câble de raccordement à la console trop court oblige à jouer à un mètre du téléviseur. Le problème sera réglé avec la PSX européenne, puisque nos normes imposent au constructeur un câble d'un mètre de plus minimum.

L'AVIS DES PLAYERS

Chris

« On se doutait que les gens de chez Sony n'étaient pas des petites pointures, maintenant, on en a la confirmation. Ce sont des pros, que ce soit au niveau technologique ou bien commercial. Avec la PSX, ils vont faire très très mal. Quand on voit que Ridge Racer est un des premiers jeux de cette console... Nintendo et Sega, chacun dans leur coin, doivent friser l'ulcère. »

SONY EXPLOSE !

scores dans une mémoire réinscriptible. Une carte mémoire de PSX peut ainsi conserver 128 ko de données. Mais pourquoi avoir prévu deux entrées memory card ? La réponse est simple et laisse présager de futurs jeux intéressants : vous pourrez débarquer chez un pote avec, dans la poche, votre petite carte mémoire sur laquelle vous aurez, par exemple, enregistré toutes les caractéristiques de votre personnage dans un jeu d'aventure/rôle...

Polygones et mapping gérés en hard, la PSX annonce la couleur avec Ridge Racer son 1er titre.

LE DOS DE LA BÊTE

Pour ce qui est de la connectique, on continue le tour du proprio en passant derrière la PlayStation. On y trouve, à droite, l'entrée alimentation ; pas de commentaire particulier. On continue avec les sorties Péritélévision, S-VHS et trois prises Cinch vidéo et on en conclut que la PSX japonaise que nous avons testée peut se raccorder à peu près à tous les téléviseurs et moniteurs existants pour peu que l'on dispose du bon câble. Au milieu des sorties Cinch, on remarque une sortie alimentation (en 5 volts) qui permettra d'alimenter (d'où le nom) les extensions se connectant à l'arrière de la console. La prise un peu plus à gauche permettra de relier un maximum de sept autres PSX en réseau. Là encore, on se prend à rêver d'un Ridge Racer à huit joueurs, chacun participant à la même course avec sa PSX et son téléviseur. Mais outre le jeu, on peut imaginer également un réseau de PSX dans une classe d'école, avec des CD à teneur éducative... Dernier élément de ce côté de la machine, un port d'extension est abrité derrière une trappe amovible.

L'écran de gestion des memory cards permet d'effacer ou de copier une sauvegarde.

StOp INFO

UN PADDLE REVOLUTIONNAIRE

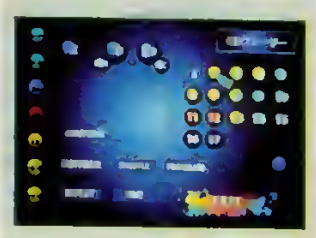
Outre un joystick de style arcade commercialisé par Sony, le premier paddle licencié Sony a été dessiné par Namco. C'est une manette qui a la particularité d'être composée de deux parties reliées par un axe central. Elle aurait été spécialement pensée pour les jeux de course, le mouvement de torsion imprimé au paddle faisant apparemment office d'accélérateur. Le nom de ce paddle est Negcon (du japonais nejiru qui signifie « tordre »).

UNE SOURIS POUR LA PSX

Le premier périphérique disponible pour la PSX sera une souris. Une souris toute bête avec deux boutons. Elle permettra de jouer, par exemple, à des jeux basés plus sur la réflexion que sur l'action, tels qu'Evolution IV (plus connu sous le nom de A-Train en Europe).

LES CD DE LA PSX

Première chose, la PlayStation ne dispasant pas de port cartouche (à la différence de la Saturn qui en possède un), tous les logiciels de la machine seront en CD-Rom. Fini les boîtes de jeu encombrantes ! En plus, cela per-



met d'avoir un prix de vente inférieur aux cartouches, plus chères à fabriquer (et c'est un atout de poids !).
Les boîtiers plastique des jeux PlayStotion prendront place dans les rangements de vos CD audio. Justement, pour ne pas les confondre avec les

disques audio ou les CD-Rom de votre Mac ou PC, les CD de jeux PSX sont imprimés d'un côté et complètement noir de l'autre. Comme toutes les consoles à base de CD, vous pourrez écouter vos CD audio en vous servant de la PSX comme d'un lecteur de disques compacts évolué.

« UN SYNTHÉTISEUR D'IMAGES ET DE SONS »

Quelques propos de M. Kutaragi, père de la PlayStation, rapportés par notre confrère Famicom Tsushin : « En gros, la PlayStation est un synthétiseur d'images et de sons. En reprenant le principe des synthétiseurs de sons, nous avons développé un synthétiseur d'images. On crée des petits morceaux d'images que l'on assemble avant de leur ajouter des effets d'optique. (...) Cela faisait longtemps que l'idée de créer une machine de jeu me trottait dans la tête. Dès le départ, je savais ce que je voulais et ce que je pouvais demander à un technicien. Mais au début, l'idée était irréalisable. (...) Dans les moments cruciaux, nous avons passé des nuits à travailler au bureau. Le problème est l'absence de salle de bains. Comme nous n'avions pas de bains publics non plus, nous avons passé deux semaines sans nous laver. » (!)

L'OFFENSIVE SONY

La PSX est disponible depuis le 3 décembre au Japon. Elle est vendue 39 800 yen (aux alentours de 2 000 francs). Sony, qui avait réuni courant novembre plus de mille journalistes au *New Otani Hotel*, l'un des plus luxueux palaces de Tokyo, a annoncé clairement ses objectifs. Le premier est de vendre un million de PSX entre décembre 94 et mai 95, et d'en vendre un second million pour la fin 95. À la fin l'année 94, plus de 400 000 machines étaient déjà installées dans les magasins japonais, spécialisés et grandes surfaces. Sony entend également que le prix des jeux reste dans une fourchette allant de 5 000 à 7 000 yen (de 250 à 350 francs environ). Si l'on prend en compte la capacité de la bécane, la puissance de Sony et le soutien des éditeurs (dont Namco, qui ne cache pas sa volonté de soutenir la machine à 200 %), la PSX possède vraiment tous les atouts et toutes les qualités pour envahir la planète.
La date de disponibilité de la console en France ? Prévue pour fin 95, la sortie n'est pas encore fixée de manière précise... et stratégie commerciale oblige, elle dépendra certainement de la venue d'une certaine Saturn sur notre territoire.

FICHE TECHNIQUE

La technologie embarquée à bord de la PSX devrait lui permettre de voir l'avenir avec beaucoup de sérénité. La bête de Sony est capable de presque toutes les prouesses et n'a certainement pas à rougir face à la Saturn de Sega. Le cœur de la PlayStation est une grosse puce construite autour d'un processeur 32 bits RISC (le R3000). Dans le même pavé de silicium ont été intégrés un chip spécialisé dans tout ce qui touche le calcul de formes géométriques en 3D (le GTE) et un autre chip qui est en charge de la décompression de données permettant le full motion video (VDE). Ce petit bijou technologique a été conçu par la société américaine LSI Logic, l'un des leaders dans la conception de semi-conducteurs. Sur la carte mère de la console, on trouve également un coprocesseur graphique.

PROCESSEURS
- Un CPU 32 bits RISC (R3000) cadencé à 33,8 MHz
- Un chip chargé du calcul 3D (GTE)
- Un chip chargé de la décompression (VDE)
- Un coprocesseur graphique (GPU)

MÉMOIRE
- RAM 16 mégabits (2 Mo)
- Vidéo-RAM 8 mégabits (1 Mo)
- Audio-RAM 4 mégabits (512 ko)

GRAPHISMES
- 16,7 millions de couleurs
- Flat et Gouraud shading gérés en hard
- Mapping
- 4 000 sprites simultanés à l'écran

SON
- 24 canaux PCM, stéréo

SUPPORT
- Lecteur de CD-Rom double vitesse (300 ko/s)

PRIX
- 39 800 yen au Japon (environ 2 000 francs)

LES PREMIERS JEUX

Une dizaine de jeux sont sortis en décembre, mois de lancement de la machine. Parmi eux, Ridge Racer se détache nettement, s'imposant facilement comme le titre phare de la bécane.

RIDGE RACER

Attention les yeux, Ridge Racer débarque sur la PSX, histoire de montrer ce dont cette console est capable. Eh bien pour un premier essai, la barre a été placée très haut, face à la concurrence des nouvelles consoles ! Après avoir enfourné sauvagement le CD dans son logement, vous voilà nez à nez avec un écran titre classique. Sélectionnez illico votre type de course, la transmission, votre

L'AVIS DES PLAYERS

Milouse

« Quoi Robby, tu me demandes mon avis sur la PSX ? Mais tu as quoi dans les yeux mon pote ! T'as pas vu que je viens de passer seize heures d'affilée à jouer à Ridge Racer ? Tu dois aussi être pas mal encombré du côté des oreilles. Je te rabâche depuis deux jours que je vais m'acheter une PSX dès que le paddle de la Sony voudra bien lâcher ma main... Et toi t'es là : "Il me faut ton avis sur la PSX, Milouse !" Tu m'inquiètes, Robby. »

El Didou

« Non je suis désolé, Robby, mais je ne peux vraiment pas te donner un avis sur cette nouvelle bécane sinon je vais perdre mon tour sur Ridge Racer ! Bon alors vite fait : la nouvelle console de chez Sony, c'est du délire, moi j'adore, allez ciao. Hé ! Milouse, enfoi... c'est mon tour ! »

Iggy

« Ça s'achète où les PSX ? En import ? Et ça coûte combien ? 5 000 balles ! houlà ! Moi, je repasse l'année prochaine et d'ici là, je taxerai la Sony du canard un week-end ou deux. Eh ben quoi, Milouse... Non, pas avec les poings ! »

StOp INFO

LE CHOIX DU SON !

Pour la première fois sur un jeu CD, il n'y a aucun chargement à se taper en cours de partie. En effet, dès qu'on allume la console, le programme est entièrement stocké dans la mémoire de la PlayStation. Vous pouvez donc ouvrir le couvercle du CD en pleine course, sortir le disque de Ridge Racer et mettre à la place un CD audio de votre choix. La bande-son à la carte, j'en ai

rêvé. Ridge Racer l'a fait ! Attention cependant, la PSX ne se réfère pas à la durée des morceaux de votre CD, mais conserve ceux de Ridge Racer. Elle joue des bribes de morceaux, croyant qu'il s'agit des musiques d'origine. C'est la preuve que cette « option » n'est pas tout à fait intentionnelle.

ET LA DURÉE DE VIE ?

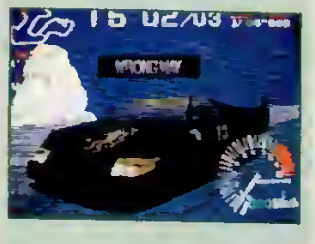
Ridge Racer ne possède selon toute évidence qu'un seul circuit, décliné en plusieurs variantes. Cette apparente pauvreté ne gâche en rien le jeu : la qualité du pilotage fait que l'on peut sans cesse améliorer ses temps et, en plus, le mode « extra game » promet bien des prises de tête !

StOp INFO

LES CIRCUITS CACHÉS !

Eh oui, nous avons découvert un mode de jeu caché ! Pour y accéder, il faut terminer les quatre courses en première position ; apparaît à ce moment-là un mode « extra game », soit quatre nouveaux parcours (un peu à la manière de Virtua Racing). En fait,

le principe est simple : vous devez parcourir des circuits symétriquement inversé. Dès lors, le challenge qui s'offre à vous est de taille : les concurrents y sont très rapides et finir une course premier relève du génie ! De plus, une sorte de voiture du diable



aussi étrange qu'efficace (que vous pourrez même pilater si vous passez brillamment ces circuits) s'ajoute au mode « duel ». Espérons que la memory card (ou un éventuel cheat mode), permettra d'y accéder directement, car lorsqu'on éteint la console, cette option disparaît !

LES DOUZE VOITURES

RIDGE RACER

voiture, et enfin choisissez la musique qui bercera votre course. Allez, faites chauffer la gomme, c'est parti. En piste !
Optez pour la vue intérieure : c'est la plus classe et la plus jouable. Tâtez de l'accélérateur, faites vrombir le moteur gavé de chevaux... 3, 2, 1, go ! D'emblée, on est soufflé par l'animation : la piste, les éléments du décor, les opposants sont tous recouverts d'une texture

en 3D mappée différente. Le résultat est un magnifique kaléidoscope de couleurs flashantes qui confèrent au jeu une richesse visuelle inédite. Les graphismes bénéficient de détails encore jamais vus sur une console de salon. Les textures, non seulement variées, sont extrêmement fines (on ne voit pas de gros pâtés de pixels lorsqu'on s'approche d'un élément). Même les PC à une brique, pourtant considérés comme des références en matière de 3D, ne proposent pas de jeux aussi beaux. La finition est également incroyable : un hélicoptère ou un avion survole parfois la piste dans un vrombissement impressionnant, les immeubles qui longent la piste ne sont pas de vulgaires cubes, la nuit tombe, le jour se lève, votre voiture bondit sur les bosses, des écrans animés bordent la route, on croise des voitures

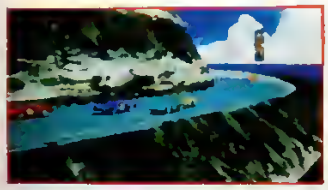
LES MODES DE JEU

Les deux premiers modes se font sur une version simplifiée du circuit, amputé de sa partie la plus sinueuse. Soit vous parcourez deux tours à 160 km/h maxi, soit trois tours à 200 km/h. Dans les deux cas, vous êtes opposé à douze concurrents. Le troisième mode propose le circuit complet, à 200 km/h, avec toujours douze voitures, et enfin le dernier, assez spécial, vous oppose à un seul bolide ultra-rapide, avec une limitation de vitesse de 220 km/h ! Les deux derniers modes se disputent en trois tours.

L'AVIS DES PLAYERS

Robby

« Je n'en avais pas rêvé, mais Sony l'a fait quand même ! Jusqu'à présent, et bien que je possède plusieurs consoles, je vouais un amour quasi exclusif à ma PC Engine et ses jeux en CD-Rom dont la qualité m'émerveille toujours autant. La venue de la PSX risque de semer le trouble dans ce ménage heureux depuis 1987. Comment ne pas succomber devant cet extraordinaire Ridge Racer que Namco a réalisé pour la console de Sony ? Encore deux ou trois titres de cette trempe et le divorce sera prononcé. »



dans les tunnels... Bref, c'est l'extase absolue.
Durant la course, on dispose de deux vues : une depuis le cockpit, l'autre (ajoutée par rapport à l'arcade) depuis l'arrière de la voiture. Mais à la fin de la course, la console vous repasse votre meilleur tour en multipliant les angles de vue : aérien, ras du sol, trois quarts face, etc.
Et la jouabilité dans tout ça ? Eh bien après un tour, vous aurez déjà pu en juger. Les virages se négocient à la perfection ; dans les plus serrés, vous avez la possibilité de partir en dérapage et de contrebraquer pour rattraper la voiture. Les courses poursuites avec vos adversaires sont toujours à la limite du crash. Et surtout, la tension et le plaisir de jeu sont carrément jouissifs ! Grâce à l'usage d'une 3D parfaite, les courses frôlent le réalisme absolu. Que ce soit au niveau de l'environnement esthétique ou de la conduite, Ridge Racer est un exercice de style rondement mené. Alors faut-il oui ou non craquer ? Vu le prix prohibitif de la PSX, seuls les acharnés se paieront le luxe de l'acquérir en import. Pour les autres, la patience est de mise. Ridge Racer, plus que tout autre jeu sur console, est une vitrine technologique qui laisse présager de futurs softs inimaginables (Namco) !

L'AVIS DES PLAYERS
Elwood

« Au même titre que Virtua Fighter pour la Saturn, Ridge Racer sur PlayStation est une révolution dans l'univers des consoles. Franchement, pour un premier soft, c'est une réussite que l'on ne peut que saluer ! Cette console est capable de reproduire fidèlement un jeu qui tourne sur une borne d'arcade. Imaginez un peu les perspectives d'avenir d'une telle machine... Le règne des 16 bits semble toucher à sa fin. »

MÉGA-ASTUCE !

Seules quatre voitures sur les douze en course sont sélectionnables. Cependant, un cheat made existe pour accéder à tous les modèles. Et on l'a trouvé ! Lors du chargement initial de Ridge Racer, un Galaxian apparaît, histoire de passer le temps. Ce détail apparemment innocent cache en fait le cheat : tuez tous les aliens et vous aurez accès aux douze voitures ! Fallait vraiment y penser. Chaque bolide possède ses propres caractéristiques (vitesse, accélération, maniabilité et adhérence).

L'ARCADE

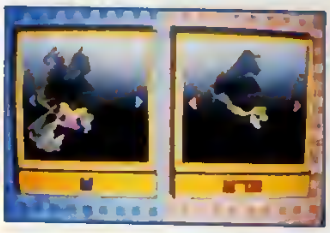
Début 94, sortait dans les salles d'arcade un jeu préfigurant les courses automobiles du futur. Ridge Racer nous avait épaté par ses textures en 3D mappée, sa jouabilité et son fun énorme. Comme Virtua Racing, il fit référence en matière d'« arcade à volant »... jusqu'à la naissance de Daytona USA, réponse de Sega à Namco. Avec cette version PlayStation, les programmeurs de Namco ont méchamment assuré. Les différences avec l'arcade sont dérisoires, voire même inexistantes !

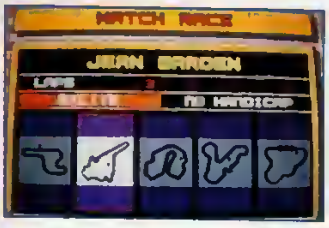
MOTOR TOON GRAND PRIX

Avec Motor Toon GP, Sony signe le jeu le plus original de la PSX. Cette simulation de course, aux antipodes de Ridge Racer, met en scène une bande de toons complètement déjantés. Les courses sont un gros capharnaüm de couleurs pastel, de virages, de monts et vallées, d'obstacles divers... Bref, ne cherchez pas un sens à tout ça, vous seriez perdu !

Après avoir sélectionné votre mode de jeu (seul en « Grand Prix » ou en « Time Attack », à deux en « Match Race » ou « Dual Race ») et votre voiture associée à un pilote (Rock, Jean, Bolbox, Raptor, Penguin Brothers), vous voilà fin prêt pour la bataille ! Les circuits sont représentés en 3D polygone (shading de Gourraud). Vous visitez les montagnes environnantes, roulez à l'envers... la liberté de mouvement est totale mais suivre la piste reste quand même la meilleure solution pour finir en tête ! Un mode de jeu à écran splitté permet le jeu à deux en simultané.

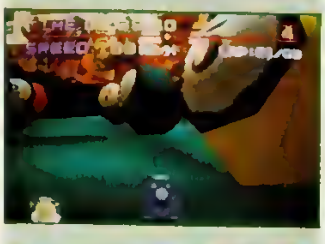
Motor Toon Grand Prix est indéniablement hyper fun, mais il n'est pas le grand jeu qu'on attendait. Il souffre en effet de certaines imperfections de taille. Ralentissements affligeants, gestion des chocs carrément étrange, mode deux joueurs trop limité (on ne peut pas, par exemple, sélectionner la même voiture)... Cependant la beauté enfantine des graphismes est telle qu'on lui pardonne ses petites erreurs de jeunesse. Chaque parcours regorge de surprises et on retrouve son âme d'enfant à piloter les toons les plus attachants de l'univers console ! (Sony).



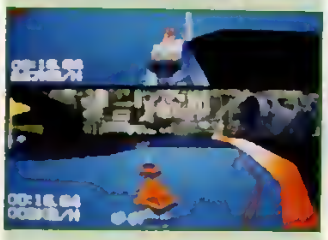


PILOTES DU DIMANCHE S'ABSTENIR !

Le pilotage est assez ardu dans les premiers temps : la tenue de route n'est jamais excellente et



les virages souvent hyper serrés. Heureusement, les flips du paddle permettent de négocier les courbes en farce (camme on peut le faire dans Super Mario Kart).



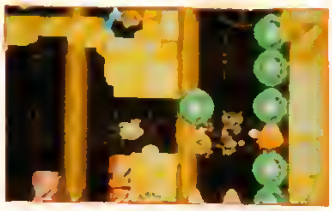
L'AVIS DES PLAYERS

Bubu

« Ridge Racer nous a démontré la puissance de cette console ! Mais n'enterrons pas la Saturn, qui doit encore faire ses preuves avec un jeu équivalent (Daytona) ; ni l'Ultra 64 qui, en arcade, nous a également proposé un excellent jeu de voitures (Cruise'n' USA). Attendons donc les prochains titres sur ces consoles pour savoir qui va remporter la course. Mais une chose semble cependant acquise : ces machines sont toutes surpuissantes ! »

GOKUJOU PARODIUS DA

Parodius, tout le monde connaît, [illegible] même si convertir un jeu [illegible] sur PlayStation pouvait [illegible]tre assez simple (quand on a v[illegible] Racer, on se dit que Parodius [illegible] ne faut pas oublier que c'est un t[illegible]tre culte au Japon. Konami a donc décidé de bien faire les choses en [illegible]ntégrant sur un même CD un Parodius classique, pour les puristes de la première heure, et un autre beaucoup plus évolué, adaptation de la dernière borne d'arcade de Konami (le même que celui testé sur SFC le mois dernier). Vous pourrez donc choisir un des héros que Konami a bien gentiment mis à votre disposition et partir blaster vos étonnants ennemis au cours de stages tous plus incroyables les uns que les autres. Pour cette version PSX, l'éditeur japonais s'est surpassé. La réalisation se révèle e[illegible] (quoique j'ai cru déceler quelques petits ralentissements, mais bon) et la musique, fabuleuse, vous plonge encore plus radicalement dans l'ambiance débridée de Parodius. Une valeur sûre (Konami).



L'AVIS DES PLAYERS
Stef le Flou

« Pas de doute, Sony rentre pour de bon dans la cour des grands avec sa PlayStation, concurrente directe de la Saturn. Les premiers jeux disponibles m'ont fait plutôt bonne impression. Ridge Racer est évidemment le plus marquant. Fluide, speed, riche et hyper jouable, on s'approche de très près de l'"arcade à domicile". Parodius ainsi qu'un obscur jeu de baston m'ont plus refroidi mais le catalogue de jeux à sortir semble très bien fourni. »

L'AVIS DES PLAYERS
Magic Sam

« Pour moi, c'est décidé ! S'il y a bien une nouvelle console que j'achèterai, c'est la PlayStation de Sony. C'est la seule pour le moment qui ne m'a pas déçu au premier abord. Manette merveilleuse, design sympa, carré et clean, taille idéale, ni trop grosse ni trop petite, elle est parfaite ! En ce qui concerne les jeux, ceux proposés actuellement sur la console m'ont, dans l'ensemble, séduit. L'adaptation de Ridge Racer est particulièrement excellente, fidèle à l'arcade. Et certains éditeurs nous prouvent que nous ne passerons pas d'un coup à une nouvelle gamme de jeux dits "futuristes" en éditant toujours de bons vieux shoot them up ou jeux de plate-forme. »

AMIE LE PRO. 43 57 96 27
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Metro Republique)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ	ECHANGEZ	ECHANGE
600F des jeux d'occasion	4 jeux d'occasion	50F jeux d'occasion
GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 150 F	GAGNEZ 1 ECHANGE GRATUIT sur ce jeu de même prix	AVEC UN JEU DE MEME PRIX

OCCASIONS

NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F	150 F	200 F
CASTLEVANIA	AXELAY	ALIEN III
DRAGON LAIR	BATTLE TOAD	CAPTAIN AMERICA
EBF	BULL US BLAZER	CYBERNATOA
EXHAUST HEAT	GP 1	EXHAUST HEAT II (JAP)
F ZERO	HUMAN GP	FLASHBACK
FIRST SAMOURAI	JACK NICLAUS GOLF	GOOF TROOP
KIRUSTY FUN HOUSE	KING ARTHUR WORLD	JIMMY CONNORS
NBA ALL STAR	LAST ACTION HERO	MARIO ALL STAR
PROBOTECTOR	RAMMA 1/2 II JAP	NIGEL MANSEL
ROAD RUNNERS	STREET FIGHTER	POCKY & ROCKY
ROBOCOP III	SURBO	SIM CITY
STREET FIGHTER	TERMINATOR II	SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS	WOLFCHILD	TECHNO NBA
WING COMMANDER	Y'S	ZELDA III

250 F	300 F	350 F
CLAY FIGHTER	COTTON 100%	ACTRAISER II
DRAGON BALL Z II JAP	FIFA SOCCER	BRAIN LORD
EQUINOX	GUERRION FIGHT II	BREATH OF FIRE
KING DRAGON	JUNGLE BOOK	DRAGON BALL Z III
LOST VICKING	LEMMING	F1 POLE POSITION II
RAMMA 1/2 IV	LES SCHTROUMPFS	FATAL FURY SPECIAL
ROCK N ROLL RACING	MEGAMAN X	ILLUSION OF GAYA
ROGER RABBIT	NBA JAM	MICKEY MANIA
SKYBLAZER	NFL 94	MORTAL KOMBAT II
TORTUE FIGHTER	SECRET OF MANA	POWER RANGER
VAL D'ISERES	STUNT RACE FX	SECRET OF MANA
WOLFENSTEIN 3D	SUPER BATTLE TANK II	SOCCER SHOOT OUT
WORLD CUP USA 94	TURN & BURN	STREET FIGHTER II
ZOOL	YUY HAKUSHO II	SUPER METROID

MEGADRIVE

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F
ALISIA DRAGON	EUROPEAN CLUB SOCCER	ANOTHER WORLD
BATMAN RETURN	FATAL REWIND	ATOMIC RUNNER
BLADE OF VENGEANCE	G-LOC	COOL SPOT
DAVID ROBINSON	GUIDS	DESERT STRIKE
DJ BOY	JAMES POND	DJINGEON DRAGON
DYNAMITE DUKE	KICK OFF	F22
ETVIRTO	LEMMINGS	FATAL FURY
GLOBAL GLADIATOR	MEGA GAMES II	SAMORTAL
GYNOUS	PHELIOS	LHX ATTACK CHOPPER
PIT FIGHTER	SPIDER MAN	PGS
STRIDER	SUPER MAN	PUGSY
THUNDER FORCE II	TEAM USA	SONIC II
TWO CRUDES DUDES	UNIVERSAL SOLDIER	TERMINATOR II
	WORLD OF ILLUSION	THUNDER FORCE IV

200 F	250 F
ART OF FIGHTING	DUNE II
DRAGON REVENGE	HULK
ETERNAL CHAMPION	IMG
FIFA SOCCER	JUNGLE BOOK
FORMULA OUT	LANDSTALKER
GENERAL CHAOS	MADDEN 94
HUNTING	MAGIK FOOTBALL
JUNGLE STRIKE	NHL 95
NBA SHOODOWN	PETE SAMPRAS
PGA TOUR GOLF	PRINCE OF PERSIA
ROBOCOP 3 TERMINATOR	RAGNACENTY
THUNDER FORCE IV	SAILOR MOON
WIMBLEDON	SONIC III
WORLD CUP USA 94	STREET OF KAGE III

Nombreux jeux !!!
GAME GEAR
GAME BOY
NES, et
MASTER SYSTEME
Nous contacter au
43 57 96 27

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES - CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

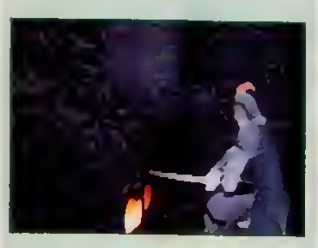
A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Ma console
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
J'achète Noircissez le jeu que vous désirez
J'échange Noircissez le jeu que vous désirez
Mettre une croix pour le jeu que vous donnez
Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier
Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature
ma commande sur papier libre
PLAYER ONE 01/95

LES PREMIERS JEUX PLAYSTATION

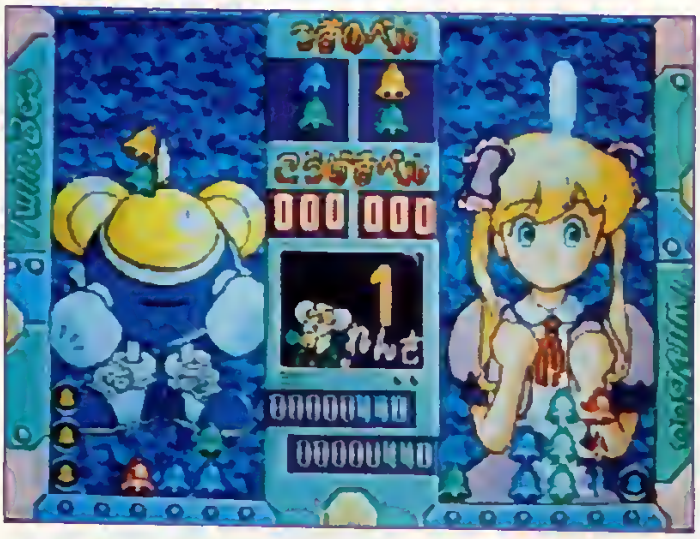
BLOOD FAMILY

Blood Family est un jeu de bastan à la Final Fight des plus classiques. Les coups sant peu nombreux, l'actian manque de punch, et les persas sant même ringards. Au niveau de la réalisatian, on n'atteint pas non plus le nirvana ! Les graphismes ne sant pas terribles, et l'animation, déjà peu rapide, se paye le luxe de quelques petits ralentissements ! Un jeu de baston de l'ancienne génératian, ridicule comparé à Tha Shin Den (Tecna Saft) !

KING'S FIELD



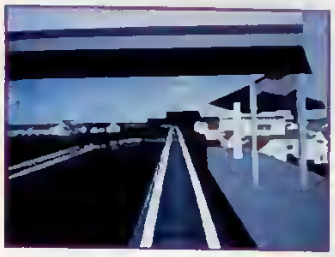
Ce RPG devient très vite révolutionnaire pour tous ceux qui aiment le genre sur consale 16 bits. Imaginez ne serait-ce qu'un instant une visite des donjons en 3D moppée « à la Doom »... Grâce aux capacités de la PlayStation, c'est désormais passible sur une consale... Maintenant, ne nous emballans pas ! L'animation est saccadée et l'aventure en japanais ne semble pas être très alléchante. Il est certain que la PlayStation est capable de beaucoup mieux. Pour ceux qui connaissent des jeux de ce style sur PC (Ultima Underworld), vaus voyez ce que je veux dire...



TWIN BEE PUZZLE

Vous vous rappelez peut-être de Dr Robotnik, un casse-tête à la Tetris fortement cérébral et passionnant à souhait. Eh bien Twin Bee Puzzle, c'est la même chose ! À tel point que l'on se demande à quoi il sert. Certes les graphismes sont mignons et on y retrouve avec plaisir les deux persos de Twin Bee, mais au niveau du principe du jeu, l'originalité fait fortement défaut. Des petites cloches tombent du haut de l'écran et vous devez les éliminer par couleur afin de remplir intégralement l'écran de l'adversaire. Bref, Twin Bee Puzzle reste d'un intérêt relatif. Sympa à jouer mais léger pour une telle machine ! (Konami)

A-IV EVOLUTION



Les possesseurs de PC, Mac ou Nec connaissent A-Train, une simulation à la Sim City dans laquelle vous devez développer un réseau ferroviaire. Eh bien, que les fans se réjouissent car l'adaptation PlayStation de ce hit est proprement fabuleuse ! Son principal atout réside dans la visualisation 3D de toutes vos réalisations. Si vous construisez une ligne ferroviaire, vous avez accès à une animation du parcours du train. À part ça, la gestion des incontournables menus est excellente et l'aire de jeu énorme. On attend avec impa-

tience la traduction de ce hit, [illegible] re de se prendre pour des chemnots en herbe ! (Artdink)

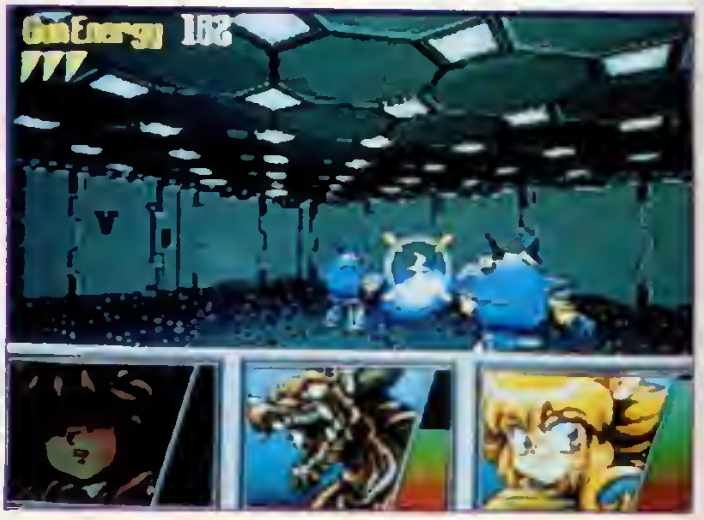
MAZIN

Le mahjong est une véritable institution en Asie. Ce jeu n'est pas franchement dédié au marché européen, par contre pour les Japonais, une adaptation PSX s'imposait. Mais que faire pour que ce jeu en mette plein la vue ? Eh bien, il suffit d'exploiter les capacités de la console en matière de 3D, histoire d'animer les personnages qui disputent des parties. Le résultat est à la

hauteur de nos espérances : graphiquement incroyable, Mazin n'a pas beaucoup d'intérêt pour nous, mais il nous prouve encore une fois que la PlayStation possède des capacités techniques énormes ! (Sunsoft)

CRIME CRACKERS

Crime Crackers vous met dans la peau de trois détectives cosmopolites embarqués dans un vaisseau stellaire. Un crime y a été commis, et c'est à vous d'en découvrir l'auteur. Ce jeu de rôle ne délaisse cependant pas l'action. Mélange de Doom et de Dongeon & Dragon, Crime Crackers promet de longues heures de jeu à visiter les dédales de couloirs du Pink Dolphin (!), découvrir les passages secrets, combattre des aliens. Hélas, les dialogues entièrement en japonais ne permettent pas de découvrir les subtilités du jeu. Tout ce que l'on a pu constater, c'est la qualité des animations en 3D avec placage de textures. Domaine dans lequel la PSX semble exceller ! (Sony



LES PROCHAINS JEUX

La PlayStation devrait bénéficier d'un arrivage régulier de jeux. Namco et SCE (la branche soft de Sony) sont bien sûr majoritaires.

TOUT FRAIS

[illegible] tres suivants devraient être [illegible]tis au Japon à l'heure où vous [illegible]rez ces lignes.

TWIN GODDESSES

[illegible] jeu de baston à base de digits [illegible]baignant dans une ambiance fleur [illegible]eue. Idéal pour les petites filles [illegible]Polygram)

TAMA

[illegible] jeu bizarre et peu intéressant [illegible]aussi proposé sur Saturn.
[illegible]ime Warner)

HAMLET

[illegible] RPG futuriste qui utilise une systeme de visualisation à la Doom. Les scènes de combat devraient s'avérer très réalistes et les dialogues sont [illegible]s par des acteurs.

COSMIC RACE

[illegible]mic Race propose de participer à des courses de vaisseaux spatiaux. [illegible]'accent a été mis sur le fun et la représentation du décor en 3D.
[illegible] Neo Rex)

Cosmic Race.

JANVIER

TOSHINDEN

[illegible]n des titres tres attendus de la [illegible]nsole. Un mélange de Virtua Fighter (pour la visualisation 3D) et de [illegible]amurai Shodown (pour les armes). [illegible]es graphismes, élaborés en polygones, font appel au lissage de [illegible]uraud plutôt qu'au flat shading généralement utilisé. Cette techn[illegible]que qui permet d'apposer des [illegible]égradés de couleur sur chaque polygone (et non plus des couleurs [illegible]n formes) atténue l'aspect géométrique des combattants. Elle a en [illegible]evanche le défaut d'exiger une grosse puissance de calcul mais ce n'est pas un problème pour la PlayStation. (Takara)

Cybersled.

CYBERSLED

Un tabulex jeu de combat de tanks dans un univers en 3D. A deux en arcade, c'était l'hallu. Cette version console se permet de gagner en qualité en « mappant » les faces de polygones à l'aide de textures. Un écran splitté permettra le jeu à deux. (Namco)

STARBLADE ALPHA

[illegible] édition à une veille borne à [illegible]es de Namco. Ce shoot them up [illegible]e de somptueuses images de synthèse précalculées à la manière de Silpheed (mais en dix fois plus beau !). La version PSX s'offre elle aussi le luxe de dépasser la borne : un mode « mapping » permet de jouer avec des décors recouverts de textures. (Namco)

RAIDEN PROJECT

Un shoot them up à scrolling vertical tout ce qui y a de plus classique mais au game play éprouvé. (Seibu)

FÉVRIER

PHILOSOMA

Un shoot them up particulièrement attendu. Les très beaux graphismes, les séquences intermédiaires en images de synthèse et la variété de l'action (scrolling vertical, horizontal, 3D) devraient assurer son succès (SCE)

BOXER'S ROAD

Un jeu qui vous propose d'incarner un boxeur durant toute sa carrière. Les combats sont représentés en 3D

JUMPING FLASH

Action 3D sur un engin sauteur.
(Sony)

FORMATION SOCCER

Un jeu de foot mythique mais qui, visiblement, ne se donne pas la peine d'exploiter la console.

POPOLOCLOIS STORY

[illegible] RPG en 3D isométrique (Sony)

RACE DRIVIN'

La suite de Hard Drivin'. Aucune chance face à Ridge Racer.

MARS

METAL JACKET

Des batailles de robots représentées en 3D. Le joueur pilote un tech pour accomplir diverses missions dans six stages. La qualité des graphismes et la diversité des angles de vue sont les gros atouts de ce jeu. Plusieurs joueurs pourront se mettre en réseau.
(Pony Canyon)

SANS DATE PRÉCISE

TEKKEN

[illegible] parce qui [illegible] ensuite [illegible] d'abord pour le système [illegible] dire la version arcade de la PlayStation (Namco)

GOKETSUJI ICHIZOKU 2

[illegible] classique [illegible] bien [illegible] (Atlus)

VAMPIRE

[illegible] tardé de [illegible] ent se le nom [illegible] s'agit d'un jeu de [illegible] mais avec des mon[illegible]

THE 7TH GUEST : 11TH HOUR

[illegible] suite de [illegible] jeu [illegible] te avec des séquences video, [illegible] montages et des images de synthèse de très grande classe
([illegible])

HEART OF THE DARKNESS

[illegible] jeu d'Eric [illegible] français [illegible] World [illegible]

PRIMAL RAGE

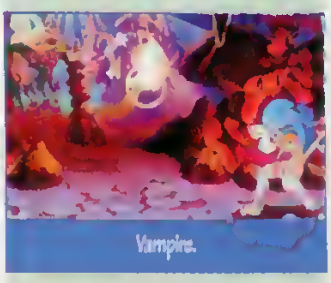
[illegible]

Hamlet.

Toshinden.

Starblade Alpha.

Metal Jacket.


Vampire.

INTERVIEW : NICOLAS GAUME, ATREID CONCEPT*

Quel est votre jugement sur la PlayStation ?
Le hardware est très performant mais comme pour toute machine, ce sont les jeux qui feront la différence. Toujours est-il que des gens très compétents bossent dessus. Namco par exemple : ils s'investissent à fond. Pour eux, Sony est une alternative à Sega et Nintendo. Sony a le respect de toutes les boîtes japonaises et ça, c'est très important.

Sony a-t-il les moyens d'imposer sa bécane ?
Sony a une position incomparable dans les canaux de distribution grand public. Ces canaux sont encore réticents quant aux consoles (cf. le CDI de Philips). Mais je pense que la renommée de Sony est suffisante pour les ouvrir au jeu vidéo, surtout avec une machine plus adultes comme la PSX. Attention quand même : Sony ne doit pas oublier que le marché du jeu vidéo est très différent du marché de l'électronique grand public.

Le prix élevé de la PSX et de la Saturn ne risque-t-il pas de dissuader les acheteurs ?
C'est clair. Mais quand on voit ce qu'il y a dedans, il est difficile de faire moins cher. Et puis les prix vont baisser. J'espère surtout que ces machines adopteront une « stratégie diesel ». C'est-à-dire que le prix élevé des machines sera compensé par des jeux bon marché puisqu'un CD coûte moins cher à produire qu'une cartouche.

* Société bordelaise filiale du Britannique Pearson, Atreid a réalisé de nombreux jeux micro ainsi que Pac In Time (SN et GB) pour l'éditeur Namco

PLAYSTATION

SEGA CONTRE SONY

L'affrontement Sega/Sony sera certainement l'un des événements de l'année. Petit état des forces.

La PlayStation et la Saturn sont les machines les plus chaudes du moment et le champ de bataille va s'élargir à l'Occident d'ici la fin de l'année. Chacune des deux combattantes possède des forces et des faiblesses :

● Dispo.
La Saturn a marqué un point en atterrissant chez les revendeurs nippons une dizaine de jours avant sa concurrente. En plus, la PlayStation a été fabriquée en petites quantités et connaît des problèmes de rupture de stock à Tokyo. Avantage Sega !

● Prix.
Dans les rues de Tokyo, la Saturn se négocie à 44 800 yen, la PSX à 39 800 yen. Avantage Sony !

● Technique.
Les deux machines sont des monstres de puissance. Toutefois, à en croire les développeurs, la Sony serait plus performante que la Sega, surtout pour la 3D. Ridge Racer confirme cette opinion. Léger avantage Sony ! Mais méfions-nous : en matière de console, les jeux, plus que la technique, font la différence.

● Les jeux.
À l'heure actuelle, 1 point partout. Chaque bécane possède quelques titres mineurs et un grand hit venu de l'arcade. Ridge Racer est fabuleux mais Virtua Fighter possède l'avantage d'être un jeu culte au Japon. Pour la suite, la PSX risque de prendre l'avantage. De nombreux jeux sont prévus sur PlayStation parmi lesquels quelques titres énormes (Cyber Sled, To Shin Den, Starblade Alpha...). Aux éditeurs tiers, ralliés en grande majorité, viennent s'ajouter les équipes internes de la boîte, Psygnosis (rachetée par Sony) et surtout Namco. La Saturn est un peu plus à la traîne avec peu de titres connus pour les prochains mois. Notons quand même quelques RPG alléchants et un Shinobi. Avantage Sony ! La situation pourrait toutefois s'inverser une fois que la grosse machinerie de Sega se sera mise en marche. Car Sega, ne l'oublions pas, c'est un catalogue de jeux d'arcade incroyable et des programmeurs bien rodés à la conception de jeux en 3D.

La comparaison de Daytona USA sur Saturn (montré ici dans une version peu avancée) et de Ridge Racer sur PSX fera figure de test.

● Les applications multimédias.
Les consoles CD permettent bien d'autres choses que le jeu : CD-Rom musicaux à base de clips, softs ludo-éducatifs, encyclopédies vidéo, etc... Sans parler de la télé interactive ou des communications. Sega veut développer ce genre d'applications alors que Sony se cantonne pour le moment au jeu pur. Avantage Sega !

● Puissance commerciale.
L'empire Sony est énorme et va de la musique au cinéma (via sa filiale Columbia Tri Star)... Des stars aussi importantes que Michael Jackson, Pearl Jam ou Jamiroquaï sont sous contrat avec cette société. Mais Sony, c'est aussi, et surtout, un géant de l'électronique et de la hi-fi, l'inventeur du Walkman... Bref, côté image de marque et réseau de distribution, il n'a pas grand-chose à craindre. Par contre, bien qu'elle édite des jeux sur 16 bits depuis un peu plus d'un an, la firme ne s'est pas encore vraiment fait un nom dans le jeu. À l'inverse, Sega est peut-être un peu moins connu mais également synonyme de « video game » dans l'esprit du public. En plus, la Saturn se veut un standard. L'émergence de Saturn fabriquées et vendues par d'autres boîtes (JVC, Yamaha et Hitachi pour l'instant) est un bon moyen pour élargir le réseau de distribution. Égalité !

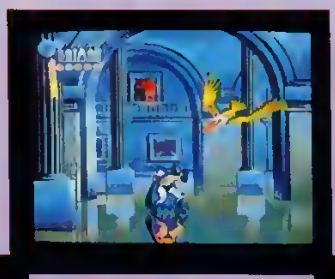
Alors ? Alors, voilà. Les deux challengers se tiennent même si Sony affiche un léger avantage. Mais rien n'est joué ! Lorsque les machines arriveront chez nous à la fin de l'année, la situation se sera décantée. On disposera des chiffres de vente japonais, les machines auront plusieurs grands titres, les éditeurs occidentaux sortiront des produits et le leader des 32 bits émergera plus clairement.

FAUT-IL CRAQUER MAINTENANT ?

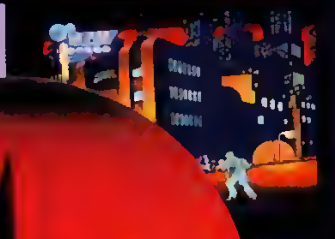
La PlayStation comme la Saturn sont des bécanes qui rendent fou. Attendre un an que ces petits bijoux sortent chez nous doit être insupportable pour nombre d'entre vous... comme pour nous. Alors, faut-il se ruer dans un magasin d'import parallèle pour acheter une machine nippone ? Tout dépend de vos moyens. Si vous êtes raisonnable, attendez la dispo officielle. Si vous êtes riche comme Crésus et avez 5 000 F à craquer, faites-vous plaisir. Que vous achetiez une Saturn ou une PSX, vous allez passer des moments de folie. Mais vous aurez une machine qui ne sera certainement pas compatible avec les futurs modèles officiels et sur laquelle vous ne pourrez jouer qu'à des softs d'action (parce que le RPG ou le jeu d'aventure en jap, s'cusez mais ça craint !). Le nirvana a un prix et il est élevé !

DES BIKERS ROCKERS, UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER POUR LES FOUS DU FOOT.

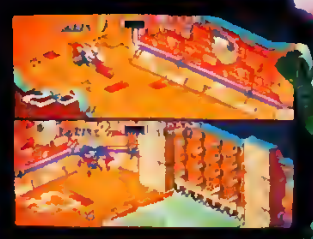
◄ Batman ►

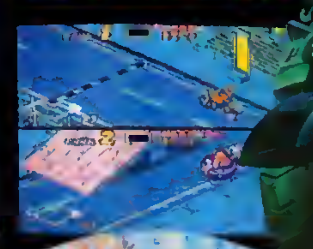


▼ Biker Mice ►



Biker Mice





DISPONIBLE DES DECEMBRE

36 68 20 01 BATMAN*

Batman ►

◄ Soccer

▲ Soccer ►

DISPONIBLE DES JANVIER

DISPONIBLE DES FEVRIER

JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPAWNSTER KONAMI :
36 68 99 10*

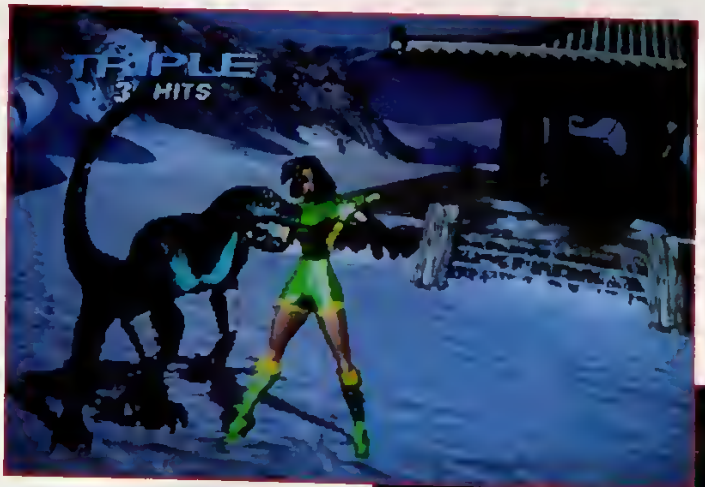
Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.
Biker Mice From Mars © 1994 Brentwood Television Productions Inc./ Licensed by Starwalk Group

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

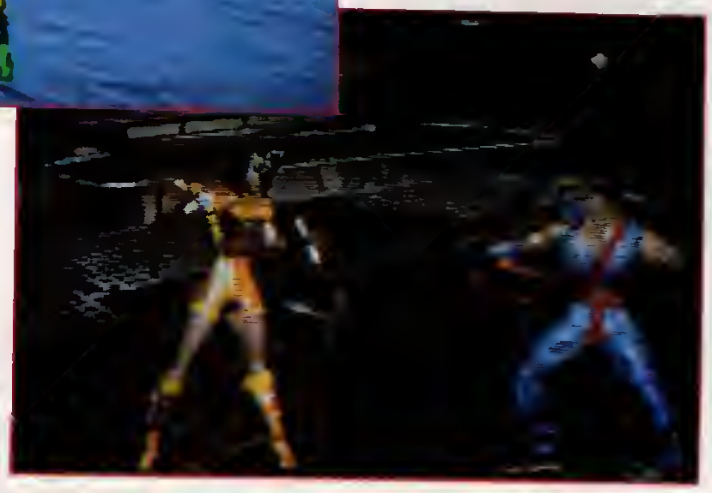
NINTENDO ULTRA 64

KILLER INSTINCT SE DÉCHAÎNE !

Quelques mois après Cruis'n USA, Killer Instinct — la seconde borne d'arcade utilisant la technologie Ultra 64 — arrive dans les salles de France et de Navarre. Ouvrez grands vos yeux.



Chris et Astuceman ont eu le privilège d'essayer la borne d'arcade pour tester le jeu un peu plus en profondeur et ils sont revenus de leur escapade ludique balbutiant de bonheur et enthousiastes. Explications. On savait déjà que le jeu était étonnamment beau, on en a eu confirmation. L'image de synthèse est ici utilisée avec un talent RARE. Côté jeu, passé une foule de petits détails hallucinants (comme les zooms ou les ombres portées au sol), il a fallu s'intéresser au cœur de la bête et estimer sa jouabilité. Les dix personnages possèdent chacun une étendue de mouvements appréciable (six boutons utilisés) et ils disposent, de pouvoirs spéciaux différents et souvent assez incroyables (transformation en panthère, en boule de feu...). En ce qui concerne les coups, les puristes du genre seront sans doute heureux d'apprendre que les enchaînements sont possibles. Selon le nombre de coups enchaînés réussis (bonjour les giclées de sang), vous verrez ainsi s'afficher « brutal triple hits », « super 6 hits », « hyper 7 hits », etc. Cool. Des finishing moves à la Mortal Kombat sont également de la partie : le perso battu reste debout et dodeline de la tête quelques instants de la même façon. Bref, Killer Instinct est une espèce de Darkstalkers en images de synthèse mâtiné de Mortal Kombat, et même si l'originalité n'est pas vraiment au rendez-vous, la qualité de la réalisation est proprement époustouflante. À essayer absolument !
(Nos remerciements à la société PSD.)



UN NOUVEAU DÉVELOPPEUR SUR ULTRA 64

Nintendo of America vient d'admettre un nouveau développeur dans le cercle restreint des programmeurs sur Ultra 64. Il s'agit de Paradigme Simulation, une société US connue jusqu'ici pour ses softs pro de 3D et de réalité virtuelle. Shigeru Miyamoto et son équipe viendront leur filer un coup de main et apporter les compétences ludiques qui pourraient leur manquer.

NBA JAM II
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

NBA Jam premier du nom avait créé une mini-révolution au sein de la rédaction de Player One. Cette simulation de basket fortement mâtinée à la sauce arcade est excellente sous bien des aspects : qualité graphique, dunks impressionnants, jeu à quatre.. tout est réuni pour satisfaire les joueurs que nous sommes. Avec cette nouvelle mouture, Acclaim signe une version relookée de son hit. Les changements s'opèrent au niveau du nombre de joueurs (122 superstars de la NBA, des personnages cachés (38) et de la diversité des paniers (9 dunks supplémentaires). Les blessures et la fatigue affectent ici les performances des joueurs. On note aussi un nouveau mode de jeu dans lequel des options jonchent le parquet : turbo, paniers à trois points... Cette possibilité rend NBA Jam encore plus axé sur l'arcade, mais aussi sur la chance. Premier smash en mars sur Super Nintendo, Megadrive et Game Gear. Des versions 32X et Game Boy ne tarderont pas à suivre.

GUERRE AU PIRATAGE

37 personnes interpellées, le chef en fuite rattrapé et incarcéré aux States, 30 000 disquettes saisies ; c'est le bilan d'une razzia de la police hexagonale sur deux réseaux de pirates. Les membres du groupe récupéraient des jeux sur cartouche, les « déplombaient » (faisaient sauter les protections) et les vendaient sur disquette. Les possesseurs d'un copieur pouvaient alors toucher leurs jeux pour pas cher. Attrayant. Attrayant mais totalement illégal et dangereux puisqu'il s'agit d'un délit passible de la prison ferme ! Le préjudice subi par les éditeurs est estimé à 5 millions de Francs rien qu'en France.

LE PLUS CELEBRE DES X MEN SORT SES GRIFFES

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

MEGA DRIVE

JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM

Acclaim

StOp INFO

NINTENDO 95

Dans une interview accordée à notre confrère briton CTW, Peter Main, le big boss de Nintenda af America, a exposé les grandes lignes de la politique de sa société pour l'année prochaine.

• Sur Super NES, Nintendo ne censurera pos les jeux d'autres éditeurs. Les productions maison resteront pour leur part « familiales ».
Sur Ultra 64, en revanche, Nintendo proposera des jeux agressifs comme Killer Instinct.

• La production 95 sur SNES sera plus sélective : deux fois moins de titres mais surtaut des bons jeux. Plusieurs softs utilisant des graphismes modélisés genre Donkey Kang Country serant lancés l'an prochain. Par ailleurs, un nouveau chip dans le style du Super FX (mais en plus perfarmant) sera inclus dans certaines cartouches l'an prochain.

• La date de sortie de l'Ultra 64 est maintenue : septembre 1995 au Japon et aux States, quelques mais après en Europe.

• Les jeux Ultra 64 serant exclusifs à la machine.
Un éditeur comme Accloim aura ainsi une gamme multiconsole et une gamme « Ultra 64 seulement ». Pour son lancement, la bécane ne sera accampognée que de quelques jeux, mais des titres de grande qualité. Sur console domestique, Killer Instinct sera identique à l'arcade, Cruis'n USA meilleur.

• La première foumée de jeux Ultra 64 tiendra sur des cartouches 24 et 32 mégas (en utilisant des méthodes de compression de données afin d'y stocker l'équivalent de 100 mégas). Un lecteur de CD-Rom à moins de 150 dollars (900 francs) sera proposé por la suite.

JAPANIMATION MANGA

Joie et bonheur ! Le plus célèbre label de mangas à l'ouest du mont Fuji débarque enfin en France ! Player explique pourquoi ceci est un événement !

Les amateurs de japanimation connaissent bien les K7 de la société britannique Manga Video. En quelques années, ce label s'est taillé une chouette réputation chez les fans européens. Normal . le catalogue de Manga Video compte bon nombre de classiques du manga. Le fan pourra toujours dégoter en import le laserdisc japonais, mais convenons qu'il est bien plus agréable de comprendre l'histoire et que nous sommes très peu à parler japonais On comprendra donc aisément que les K7 de Manga Video récoltent un joli succès dans les magasins d'import (boutiques spécialisées). Dans ces conditions, la logique exigeait une version française de la collection Manga Video. C'est désormais chose faite grâce à la société PFC Vidéo, qui édite ces jours-ci les quatre premières K7 de la version française de Manga Video.
L'éditeur commence en force avec Urotsukidoji (Legend of the Overfiend), le célèbre DA où fusionnent fantastique, horreur et pornographie ! Réservé à un public averti, La Légende du démon raconte l'arrivée du Chojin, le démon qui unira les trois univers parallèles de notre bonne vieille Terre. Attention ! visionner Urotsukidoji, c'est s'exposer à un spectacle vraiment impie, qui risque de choquer certains d'entre vous On aime ou bien on déteste ! On continue à toute berzingue avec le Dominion Tank Police, adapté de Masamune Shirow. Au début du XXIe siècle, notre planète est constamment polluée par un gigantesque nuage toxique. Résultat : la population doit en permanence se

« Urotsukidoji - La Légende du démon ».

RV SUR LE 3615 PLAYER ONE

À l'occasion de sa sortie mondiale en vidéocassette, retrouvez JURASSIC PARK sur minitel. Jouez et gagnez des K7 vidéo du film Jurassic Park et de nombreux lots.

IDEO ARRIVE !

« Urotsukidoji - La Légende du démon ».

protéger. C'est dans cet univers malsain que deux superbes femmes-chats courent les flacons d'urine des rares humains qui ont échappé au cataclysme écologique. Pendant ce temps, une jeune fille, Leona, rejoint la Tank Police... Les fans de Shirow retrouveront dans ce DA la plupart des thèmes chers à l'auteur et ses héroïnes inoubliables et sensuelles ! On reste dans la science-fiction avec le *Venus Wars* de Yoshikazu Yasuhiko. Inspiré de la bédé homonyme (un classique), *Venus Wars* se déroule sur Vénus, en pleine guerre civile ! Les fans de courses poursuites, d'engins futuristes et de combats en tout genre devraient prendre un pied d'acier en regardant cette K7 ! Faisons un bond jusqu'au XXIXe siècle grâce à *Cyber City*, un DA étonnant dans lequel le tueur en série Sen Goku doit sauver des dizaines de milliers de personnes piégées dans un immeuble cybernétique par la faute d'un pirate informatique ! Sachez enfin que ces DA sont annoncés en version intégrale et en version française. Vous les trouverez dans les boutiques spécialisées, les FNAC et chez Virgin.

« Dominion Tank Police ».

« RANMA 1/2 », LES OAV !

Les fans de Rumiko Takahashi et tous les amateurs de japanimation sont à la fête puisque Kazé Animation (l'éditeur des K7 vidéo des *Chroniques de la guerre de Lodoss*) vient de sortir une K7 compilant les deux premières OAV de *Ranma 1/2*. Bonne nouvelle : cette cassette est proposée en version originale sous-titrée. Elle est vendue dans les librairies spécialisées.

Comment RENCONTRER des filles ! 36 70 21 07

J'AI HONTE car je ne sais pas danser ! 36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles ! 36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart ! 36 70 21 07

Es-tu prêt pour ta *première* fois ? 36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK 36 68 21 88

Comment embrasser les filles ! 36 70 21 07

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES. 36 70 21 12

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE ! 36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ? 36 70 21 07

BOXPHONE

NOUVEAU

Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au 36 68 21 41

Sur le 36 15 *CANAL 21* "GAGNEZ" des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux... ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ? 36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ? 36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D O ? 36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2.19 F la minute
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8.76F à la connexion puis de 2.19F par minute. CODE MEDIA . 181

Stop INFO

APPLE ET BANDAÏ S'ALLIENT

Une console Apple ? J'en ai rêvé, mais c'est Bandai qui l'a faite. Le géant du jouet et le constructeur informatique viennent en effet d'annoncer une machine commune. Cette console à base de CD-Rom utilisera des chips Power PC (un processeur RISC performant utilisé par les Mac les plus puissants) et un système d'exploitation conçu par Apple. Très multimédia, le Power Player sera plus positionné comme un outil familial servant à l'éducation et aux loisirs que comme une console de jeux proprement dite. Des adaptations des produits les plus intéressants du Mac seront proposées : encyclopédies multimédias, ludo-éducatifs, CD-Rom musicaux etc. Bandai oblige, on devrait également avoir droit à du DBZ et à du Power Rangers. Le Power Player sera commercialisée par Bandaï d'ici la fin 95 pour un prix de 500 dollars (environ 3 000 francs).

DU RIFIFI CHEZ 3DO

Malgré une nette amélioration des ventes depuis quelques mois (comprenez : depuis Road Rash, FIFA et Street Fighter), la vie n'est pas encore un long fleuve tranquille pour 3DO. Dernière facétie en date : le doublement de la somme prélevée par la société sur chaque jeu vendu. On passe ainsi de 3 à 6 dollars, ce qui calme un peu (même si Sega et Nintendo sont bien plus chers). But avoué de l'opération ? Disposer de moyens pour entamer une grosse campagne de promotion et faire (enfin !) décoller le standard. Forcément, les développeurs ruent dans les brancards : l'un des attraits de 3DO, pour eux, venait précisément des faibles royalties.

JAPANIMATION

TONKAM PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

L'année commence sur des chapeaux de roues pour l'équipe de la librairie Tonkam et du zine *Tsunami*.

« Mamono Hunter Yohko ».

Ces pionniers du manga se lancent en effet dans l'édition de K7 vidéo ! Les deux premières K7 sont déjà disponibles. Les séries choisies sont *Mamono Hunter Yohko* et *Ushio To Tora*. *Mamono...* tient une place de choix dans le cœur des fans d'animation japonaise. On le comprend aisément à la vision de ce cocktail de fantasy, de magie asiatique et... d'érotisme ! Ne manquez pas cette série : Mamono, la jolie chasseresse de démons, va vous faire vraiment craquer ! De même, toujours dans le genre fantastique, *Ushio To Tora (Ushio et le tigre)* s'adresse à tous ceux d'entre vous qui rêvent de vidéocassettes d'animation japonaise de qualité. Cette adaptation de la bande dessinée du même nom va même connaître les honneurs d'une projection au Festival du cinéma japonais d'Orléans (voir nos pages Reportage). La série raconte les aventures (et l'amitié) d'un jeune homme et d'une créature fabuleuse qui ressemble à un tigre... Vous nous en direz des nouvelles ! Côté pratique, toutes ces cassettes sont disponibles dans les boutiques spécialisées dans l'animation japonaise. Leur prix moyen est autour de 110 francs...

MANGAS EN FRANÇAIS : DU NOUVEAU

Parallèlement, Tonkam/Tsunami continuent de traduire des mangas en français. Le *Dominion de Shirow* devrait débouler d'une semaine à l'autre. La présentation sera similaire à celle du *Black Magic* paru à la fin 1994. Sinon, une nouvelle de poids : la version française du très beau *RG Veda* de Clamp est prévue pour mars ! L'ouvrage sera édité dans le sens de lecture japonais avec les onomatopées d'origine (pas de retouches, donc). On en reparle bientôt !

Sinon, notez dès maintenant que le palais de la Mutualité de Paris accueillera les 29/30 avril le festival Images d'Asie, qui promet d'être une super-méga-fête du manga ! Affaire à suivre, bien sûr !

DRAGON BALL Z CHO GOKU DEN

Et un nouveau DBZ sur Super Famicom, un ! Attention, [illegible] au quatrième jeu de baston mettant en scène les héros de Toriyama, mais cette fois-ci dans [illegible] de baston [illegible] Vous pouvez [illegible] dans les premières [illegible] Goku [illegible] un [illegible] et un [illegible] comme Gohan. Sortie prévue en mars au Japon. Aucune date de sortie n'est [illegible] en France pour l'instant.

BRUTAL®

Paws of Fury

Déchaînée!

sur le Mega CD, Mega Drive et SNES.

La force primale s'associe à la sagesse ancienne, lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dall Llama parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée 'ceinture du ciel'. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'arts martiaux, BRUTAL.

GAMETEK

GAMETEK (FRANCE) LIMITED. BP 211 F9152 Décines Charpieu Cedex France

AVEC MINI MARS

Collectionne les 10 autocollants Top secret grâce à

DEVIENS CHAMPION

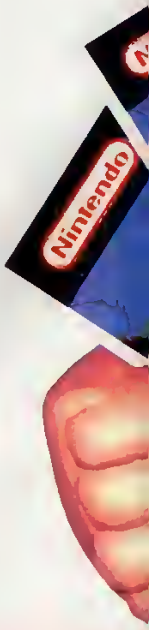
chaque paquet de mini Mars dans lequel tu trouveras

DU DONKEY KONG

l'un de tes héros préférés de Donkey Kong et une

EN 10 LEÇONS.

Super astuce pour progresser dans le jeu vidéo.



Avec Donkey Kong et

mini Mars, ça repart.

StOp INFO

MAHALIA CONNECTION

La rédaction de Player One est heureuse de vous annoncer que Mahalia, notre unique « testeuse », vient de mettre au monde un garçon. L'heureux événement a eu lieu le jeudi 15 décembre. Maxime pèse 3,100 kg, il se porte à merveille et fait la fierté de ses parents. Nous leur souhaitons bien du bonheur (même si — comme le souffle perfidement Elwood — un récent sondage annonce que 80 % des couples divorcent après la naissance du premier enfant !). Longue vie à toi, Maxime, et que l'avenir te soit profitable.
NB : Inoshiro remue ciel et terre pour passer un test de reconnaissance de paternité. Le pauvre, il pense que faire la bise à Mahalia aurait suffi.
Les parrains associés.

ATCHAO VALÉRIE !

Valérie Maya nous quitte pour aller bronzer quelques années à La Réunion. Cette nouvelle laisse un goût amer dans toute la profession car Valérie, successivement attachée de presse de Nintendo et de US Gold, était un vrai petit concentré de gentillesse et de compétences. Alors, ciao Valérie, tu nous manqueras !

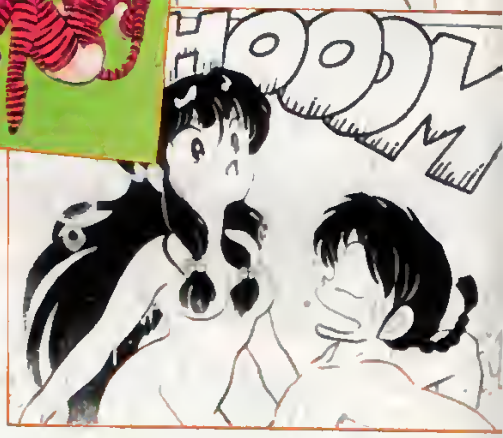
DESSINEZ !

Le 17 janvier, RFI, Player One et Ludi Média organisent un grand concours international de dessin dans le cadre de l'émission Vidéo Extrême. Le gagnant verra son œuvre publiée dans Player. Affûtez vos crayons et à vos radios ! Vidéo Extrême, chaque mercredi à partir de 18 h 10 sur 89.0 FM et dans le monde entier en ondes courtes et sur satellite.

RANMA 1/2
LE POINT FAIBLE DE RANMA !

C'est l'une des découvertes que nous réserve le nouveau et excellent (comme d'habitude !) album de Ranma 1/2 : Les Félins.

Rumiko Takahashi fait souffrir sérieusement Ranma Saotome puisque, victime de la jalousie d'un condisciple, il va être constamment espionné par son ennemi, qui cherche à découvrir le talon d'Achille de notre héros. À l'origine de cette embrouille : une fille. Comme toujours, Rumiko Takahashi multiplie les rebondissements, les combats et l'humour. Ce chapitre vous permettra aussi de découvrir l'étrange technique de combat dite du félin. À lire toutes affaires cessantes (Éditions Génat). Le sixième Ranma 1/2 et le douzième Dragon Ball sont annoncés pour janvier.



QUARANTINE SUR 3DO

Attendu sur 3DO pour la fin du mois, Quarantine va rendre dingues les fans de Doom. Utilisant le même système de visualisation que le jeu mythique d'ID Software, Quarantine vous propose de prendre les commandes d'un taxi surarmé coincé dans Kemco, une ville prison ravagée par l'ultra-violence. Il faudra enchaîner course après course pour gagner de l'argent tout en dégommant tout ce qui peut traîner devant vos roues. Original et extrêmement violent, Quarantine a rendu fous nos potes de Multimédia PC. Cette adaptation 3DO parviendra-t-elle à conserver tout le fun de la version originale ? Suspens... Réponse attendue le mois prochain lors de notre test.

GAGNEZ

Venez tester vos connaissances sur le 3615 PLAYER ONE et gagnez des jeux Sailormoon et Power Rangers sur Super Nintendo.

Passez à la génération 32 Bits avec la MEGA DRIVE 32X

et la nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne

2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad

MICROMANIA

NOUVEAU

Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
- **Centre Commercial Les Ulis 2**
- **Centre Commercial Euralille**

Exclusif !! Avant-Première Nintendo

Venez jouer* une partie de Cruis'n USA sur l'Ultra 64 version arcade

* MICROMANIA Champs-Elysées
* MICROMANIA Euralille

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7/7jours

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défer
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chausse
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDE

Réf	Titre	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
	Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ..../....
Signature.

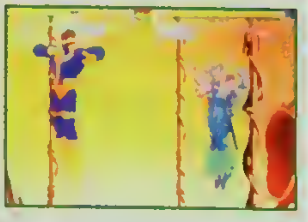
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au same

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Retournez votre ordinateur de jeux ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo

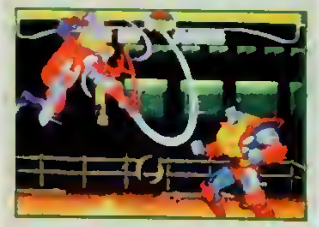
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

LES X-MEN STREET FIGHTENT



Capcom pond des jeux de bastan à la chaîne. Après Dorkstolker et en ottendant Street Fighter : The Movie, voici X-Men.

Cette borne d'arcade reprend grosso modo le principe de Street mois avec les célèbres mutants de Morvel. Choque super héros (ou super vilain



puisque Magneto et les sentinelles sont de la portie) possède évidemment des super-pouvoirs. Comme on pouvoit s'y ottendre, graphismes et animotions sont au top. Une odaptotion sur Saturn est prévue.

RAYMAN

BEAU COMME UN CAMION

Dans le monde de la musique, le voici suspendu à bout de bras, le temps de laisser passer les ennemis.

Rayman. Un nom anglais pour un superbe jeu de plate-forme français sur Jaguar.

Rayman est un nouveau personnage qui, comme la plupart des héros, vit paisiblement dans un monde merveilleux où tous les êtres vivants s'épanouissent en parfaite harmonie.
Le Grand Protoon, au centre d'un énorme atome, assure l'équilibre absolu de ce monde magnifique. Manque de bol (on l'aurait deviné) le machiavélique Mister Black dérobe un jour le Grand Protoon. Du coup, tous les petits Electroons qui gravitaient autour de lui sont déstabilisés. Rayman, que vous incarnez, doit délivrer tous les Electroons et affronter Mister Black pour délivrer le Grand Protoon. Développé par Ubi Studios et ludiMédia, ce jeu de plate-forme qui devrait sortir fin février/début mars 1995 est assez magnifique. Les seize millions de couleurs donnent de superbes effets de profondeur, d'ombre et de relief. Les animations et les différentes attitudes du personnage sont sympa et humoristiques. Bref, un jeu de plate-forme vraiment classe qui doit être très attendu par les possesseurs de Jaguar. Des versions PlayStation et Saturn sont aussi en route.

Dans la grotte, Rayman rencontrera des adversaires tout en pierre. Étonnant, n'est-ce pas ?

GAGNEZ
Téléphonez au 36 68 77 33 et testez vos connaissances Sega. Les meilleurs gagneront Mega Turrican sur Megadrive.

MANGAS EXPRESS

Les versions françaises de mangas continuent de se multiplier. On annonce pour le début de l'année (janvier ou février) le premier volume de Gunnm (Alita aux USA), l'étonnante histoire d'un cyborg-ange, Sailor Moon, dont l'adaptation en DA est connue de tous, l'excellent Street Fighter de Masaomi Kanzaki, le premier tome du super-polar Crying Freeman et le second volume du Orion de Shirow ! Tout cela est bon et beau et publié chez Glénat

Kameha le mensuel « mangas » des éditions Glénat subit en ce moment une sérieuse baisse de régime puisque son sommaire de janvier inclut le douzième Akira (alors que celui-ci est déjà disponible en album !) et la série française Nomad (sympa mais un peu faible quand même)... C'est franchement décevant après les inédits Crying Freeman et Dirty Pair publiés précédemment. Néanmoins, l'éditeur nous assure que la situation devrait s'améliorer avec le retour de matière inédite dès le numéro de février. Ouf !

LEADER GAMES

13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

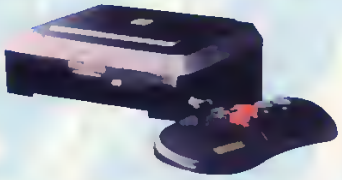
(1) 48 06 68 30

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30
sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

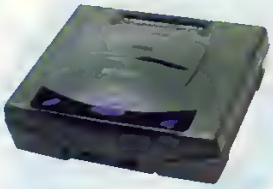
COMMANDE EXPRESS
48 06 68 30
Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H

NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS

2990 F



3390 F



4290 F

4290 F

SUPER-NINTENDO

STUNT RACE FX	399 F
SPARKSTER	369 F
ACTRAISER II	369 F
INDIANA JONES	399 F
RETOUR DU JEDI	399 F
STREET RACER	329 F
SYNDICATE	449 F
NHL 95	399 F
F-1 POLE POS.II	399 F
DRAGON	369 F
BOMBERMAN II	399 F
LION KING	349 F
VORTEX	399 F
EARTHWORM JIM	399 F
SECRET OF MANA	449 F
LES SCHTROUMPFS	389 F
FIFA SOCCER	349 F
SUPER METROÏD	399 F
MEGA MAN X	399 F
LIVRE DE LA JUNGLE	399 F
SAMOURAÏ SPIRIT	449 F
PITFALL	449 F
SUPER STREET FIGHTER'S	479 F
SAILOR MOON	449 F
MICKEY MANIA	449 F
SHAQ FU	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
MICHAEL JORDAN	449 F
GHOUL PATROL	399 F
NBA LIVE 95	399 F

SUPER NES (USA)

SOCCER SHOOT OUT	399 F
BREATH OF FIRE	399 F
SUPER ST. FIGHTER II	449 F
BLACK THORNE	399 F
ILLUSION OF GAIA	449 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
DEMON'S QUEST	449 F
FINAL FANTASY III	449 F
VORTEX	449 F
CAPT. COMMANDO	449 F
BONKERS	399 F
GREAT CIR. MISTERY	399 F
WOLFVERINE	449 F
AERO THE ACROBAT II	399 F
BUBSY II	399 F
ROBOTREK	399 F
EARTH WORM JIM	449 F

NEO-GEO/CD

NEO-GEO CD	3390 F
NEO GEO (OCCASION)	990 F
CD ART OF FIGHTING II	429 F
CD SAMOURAI SPIRIT	429 F
CD SIDE KICK II	429 F
CD FATAL FURY SPECIAL	429 F
CD LAST RESORT	429 F
CD ART OF FIGHTING	429 F
CD AERO FIGHTER II	429 F
CD TOP HUNTER	429 F
CD KING OF FIGHTERS'94	449 F
CD SAMOURAÏ SPIRIT II	449 F
KING OF FIGHTERS'94	1790 F
SAMOURAÏ SPIRIT II	1790 F

OFFRE SPECIALE
NEO-GEO CD + KING OF FIGHTERS' 94
3790 F

MEGADRIVE

SYSTEM 32X	1290 F
VIRTUA RACING (32X)	479 F
STAR WARS (32X)	479 F
DOOM (32X)	479 F
URBAN STRIKE	349 F
SOLEIL	429 F
SONIC & KNUKLES	399 F
SHINING FORCE II	449 F
BUBSY II	399 F
FUNK	399 F
FIFA 95	379 F
LION KING	429 F
SPARKSTER	399 F
SYNDICATE	449 F
ANIMANIACS	399 F
PROBOTECTOR	399 F
MISTER NUTS	299 F
EARTH WORM JIM	399 F

SUPER-FAMICOM

SAMOURAI SPIRIT	499 F
FATAL FURY SPECIAL	389 F
DRAGON BALL Z IV	349 F
SUPER METROID	249 F
RANMA 1/2 IV	199 F
MUSCLE BOMBER	299 F

3 DO

CONSOLE 3 DO SECAM	2990 F
CONSOLE 3 DO FZ 1D	3590 F
SAMOURAI SPIRIT	379 F
VR STALKER	299 F
ROAD RASH	379 F
NEED FOR SPEED	399 F
THEME PARK	379 F
CRIME PATROL	399 F
SUPER STREET FIGHTER	449 F
STAR WARS	379 F
QUARRANTINE	379 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN	4290 F
CLOCK WORK NIGHT	549 F
SHINOBI	549 F
VIRTUA FIGHTER	549 F
GALE RACER	499 F

SONY PS-X

SONY PS-X	4290 F
RIDGE RACER	549 F
SUPER PARODIUS	549 F
KING'S FIELD	549 F
DOUBLE DRAGON V	549 F
TAMA	549 F

AUTRES TITRES ET CONSOLES NOUS CONTACTER

POUR TOUS ACHATS SUPERIEUR A 1000F CASSETTE VIDEO "LE RETOUR DE BROLY" OFFERTE

GOODIES & VIDEOS

FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION DE 1 à 16 : 119 F
CARDASS, POSTERS, MANGAS, VIDEOS ET AUTRES ARTICLES EN VENTE EN BOUTIQUE.
LE RETOUR DE BROLY (ORIGINAL PAL) : 149 F
CASSETTES VIDEOS ORIGINALES PAL DE 1 à 8 : 99 F l'unité

CASSETTES VIDEO DBZ EN FRANCAIS :

- N°1 : A LA POURSUITE DE GARLIC	149 F
- N°2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F
- N°3 : LE COMBAT FRATRICIDE	149 F
- N°4 : LA MENACE DE NAMEC	149 F
- N°5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F
- N°6 : 100000 GUERRIERS DE METAL	149 F
- N°7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS	149 F
- N°8 : BROLY LE SUPER-GUERRIER	149 F

ou 500 F LES QUATRES AUX CHOIX

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES,13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CP |_|_|_|_|_|
TEL .....

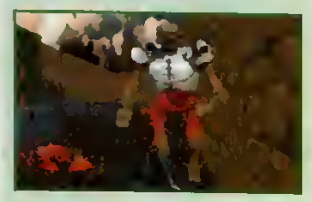
CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F/ Consoles : 50 F)	+ F
TOTAL A PAYER	F

REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE
❑ CARTE BLEUE BANQUE .....
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION |_|_| |_|_|
SIGNATURE (obligatoire)

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles

StOp INFO

DOOM ET DOOM II PASSENT SUR 3DO



Ça ne va pas faire plaisir aux détracteurs de la violence mais Doom (ainsi que sa suite Doom II qui ensanglante actuellement les charts PC) s'apprête à débarquer sur 3DO. Ce n'est pas ID Software, responsable de la version originale (dont sont

extraites les photos ci-dessus) et de l'adaptation Jaguar, qui s'y est callé mais une boîte américaine nommée Art Data Interactive. Elle promet des graphismes améliorés ainsi que des séquences vidéo entre les stages. Allez, Milause, respire un grand coup et calme-toi, ça va arriver.

VOUS AVEZ DIT GROTESQUE ?

C'est reparti pour un tour ! Le mouvement contre la violence dans les jeux vidéo ressurgit aux States. Une liste des jeux les plus visés vient tout juste de sortir. Road Rash 3DO, Mortal Kombat I et II, Doom, Urban Strike et même SF II sont sur la sellette. La surprise vient tautefais du jeu de plateforme Dynamite Headdy, qui figure en bonne place parmi les bêtes naires des censeurs. Dynamite Headdy trop violent ? On croit rêver. À quand l'interdiction du terrifiant et sanguinaire Mickey Mania ?

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

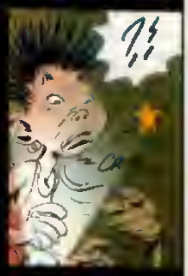
PLUS FORT QUE FIFA ?

Gooaaalll ! Konami s'apprête à lancer une simulation de foot qui promet. Le roi FIFA en tremble dans ses chaussures à crampons.

FIFA Soccer va-t-il enfin trouver son maître ? Konami est bien décidé à apporter une réponse positive à cette question, grâce à sa nouvelle simulation de foot, qui bénéficie d'une représentation graphique très proche de celle de FIFA, avec une vue de trois quarts du terrain. La jouabilité promet une palette d'actions aussi étendue, mais laissant plus de liberté au joueur. Ce jeu, qui a déjà connu un grand succès au Japon, proposera toutes les options classiques des jeux de foot, plus un mode « scénario » et un mode « entraînement » particulier, sous forme d'épreuves ludiques. Le scénario vous permettra de prendre un match historique en cours. C'est amusant comme idée. Sauf quand il s'agit de jouer un certain France-Bulgarie. Pas du tout drôle ce genre d'humour ! Il faut absolument que Konami nous change ça avant la sortie du jeu prévue pour mi-février.

OSEZ LES INNOMMABLES !

Il n'y a pas que les Japonais qui assurent [illegible] preuve, cet album authentiquement [illegible] qui marque le retour du pire trio de toute [illegible] dessinée ! C'est toujours Yann (scénario) et Conrad (dessins) qui écrivent la saga destroy de [illegible] années 40. Intitulé Le Crâne du [illegible] album les place entre Hong Kong et [illegible] guer entre trafiquants, riches colonaux, [illegible]



Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?

Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit, 32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
1,27 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

LINTAS

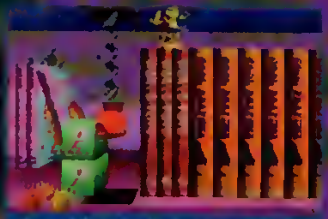
Décidément, les 32 bits n'ont pas fini de nous étonner, et la Saturn semble bien partie sur les chemins dépaysants du ludique « nouvelle technologie ». Clockwork Night est le premier jeu de plate-forme que nous avons eu le privilège d'admirer sur la dernière petite merveille de chez Sega. Le résultat est saisissant. Les aventures de ce « chevalier pendulaire » (traduction assez libre) prouvent à quel point le gouffre qui sépare la nouvelle génération de consoles de la précédente est grand. La qualité de réalisation est sans commune mesure avec tout ce que l'on a pu voir jusqu'ici. Incarnant un petit chevalier métallique désirant à tout prix conquérir sa belle, vous déambulez d'un pas tintinnabulant au milieu des différentes pièces de la maison dans laquelle vous vous trouvez (chambres des enfants, salle de bains...). L'échelle des proportions a bien entendu été conservée et c'est sans véritable surprise que l'on évolue dans des décors où tout paraît gigantesque et où les jouets sont souvent au moins aussi grands que vous. Côté bras, c'est le même délire, avec une poupée, un robot transformable, etc.
Des images de synthèse agrémentent les différentes phases du jeu (intro, entre deux scènes...), un graphisme esthétique appréciable. Et pour une fois,

Cette poupée mignonne a beaucoup de mal à porter son énorme chapeau. Attention de ne pas vous faire écraser.

Passage brûlant pour notre chevalier en armure. Un faux pas risquerait d'être le dernier. Prudence.

Clockwork Knight
Saturn

Ce jouet se transforme à loisir en avion ou en robot. Méfiez-vous de lui, il est assez lent mais très résistant.


Les détails du jeu sont tels que vous pouvez lire le titre des livres présents dans le jeu (dos et couverture !).

Admirez l'effet de profondeur que propose le jeu. Les pans de mur s'écroulent et leur perspective est hallucinante.

Clockwork Knight dispose d'une intro en images de synthèse. Ça change des jeux de plate-forme classiques.

Petite balade en train électrique. Les embûches qui vous attendent, sur ces rails surélevés, sont très nombreux.

le jeu n'a rien à lui envier. Ce dernier bénéficie en effet d'un rendu graphique incroyable et d'un effet de profondeur et de relief d'un réalisme stupéfiant. Impossible de décrire l'hallu que peut représenter une telle vision. Il faut le voir de ses propres yeux pour y croire vraiment. Le plus fort, c'est que — à l'instar d'un DK Country — cet esthétisme grandiose ne sacrifie rien à la jouabilité, et c'est avec un plaisir presque nirvanesque que l'on manipule l'epperouchau. (C'est le nom, un peu ringard mais excessivement sympathique du chevalier). Bref, Clockwork Night tient du jeu hallucinatoire que l'on admire dans un premier temps avant d'y jouer vraiment. Un hit sublime qui fera naître toute figure de jeu « gentil » dans ce mois par rapport aux autres productions sur Saturn. Ah ! ces Japonais...

Chris

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SEGA
genre
PLATE-FORME

Un effet de profondeur et de relief saisissant.
Une utilisation de l'image de synthèse optimale.
Une excellente jouabilité.
L'originalité.

Je cherche encore...

LIBRAIRIE TONKAM

Goods
Art-books
CD
Posters
LD
Mangas
Comics

29, rue Keller
BP 356
75526 Paris
Cedex 11

Tél : (1) 47 00 78 38 Fax : (1) 49 23 03

(Pour toute correspondance, joindre une enveloppe timbrée,

Rockman X2

Super Famicom

A l'heure actuelle, en France, on ne compte pas moins de huit épisodes des aventures de Megaman (en japonais Rockman) robot créé par le Dr Light. Rockman X2, dernier du nom reprend le principe éprouvé et approuvé de ses prédécesseurs. Votre but est simple : détruire toutes les engeances robotiques créées par des savants fous aux desseins peu honnêtes ! Niveau scénario, Rockman frôle le niveau zéro mais qu'importe, la qualité de la réalisation suffit amplement à nous satisfaire ! Après avoir sélectionné votre configuration paddle, vous voilà plongé dans le feu de l'action. Le premier niveau s'avère très court et ultra facile. Cette mise en appétit terminée, vous avez accès à un plan où vous pouvez sélectionner votre niveau de jeu. En effet, une des grandes particularités de Rockman est la possibilité de parcourir les levels dans n'importe quel sens. C'est cool, me direz-vous ! Eh bien pas tant que ça, parce qu'en fait, les niveaux sont étroitement liés les uns aux autres. Par exemple, vous devez récupérer un certain type d'arme à un endroit afin de détruire un boss dans un autre. Au début, on tâtonne pour trouver l'ordre logique de progression, et puis à force de jouer, on commence à découvrir une foule d'astuces permettant de se sortir de situations difficiles.

Le tout premier boss. Sa taille imposante laisse augurer des aventures palpitantes.

Voici le plan qui vous permet d'accéder aux levels. Bien entendu, il convient de tous les finir !

Les graphismes assez fabuleux sont variés et bien souvent apocalyptiques. On reconnaît bien la patte de Capcom.

Un des nombreux boss. Il vous faudra le battre à plusieurs reprises avant qu'il ne meure.

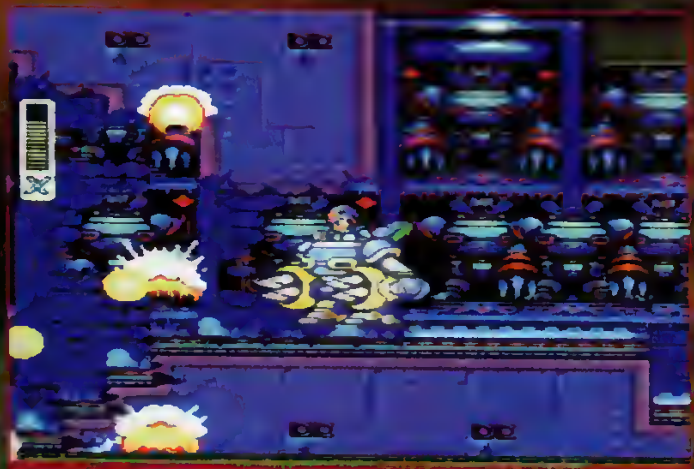
Complexe à souhait

Megaman peut exécuter de nombreux mouvements : il saute, glisse, s'agrippe aux murs et aux plafonds, utilise une myriade d'armes différentes... Il peut même récupérer des artifices qui renforcent sa puissance. Enfin, une multitude de véhicules parsèment les décors, permettant à Megaman de se déplacer dans des endroits autrement inaccessibles ! Cette prolifération de manips est parfois déconcertante. Une longue expérience est nécessaire pour maîtriser le personnage. Les nombreuses armes que vous trouverez au cours de votre aventure ont chacune une particularité, liée à tel ou tel ennemi. Plus votre arsenal sera complet, plus vous serez efficace. Cet adage vaut pour tous les Megaman et une fois de plus, il est vérifié !

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
CAPCOM
genre
PLATE-FORME

Les graphismes.
La musique.
La diversité des options.
La difficulté.

Le manque d'originalité.
Les ralentissements.



Dans les phases où Megaman pilote un engin, il explose tout sur son passage !

Au niveau de sa réalisation, Rockman est un parfait sans-faute. Graphismes variés et originaux, couleurs parfois qui tranchent avec l'avalanche de violence, jouabilité impeccable et autres paramètres secondaires en font un jeu de plate-forme véritablement complet.
Par contre, il vaut mieux vous prévenir tout de suite, le niveau de difficulté est assez costaud. La moindre faux mouvement se traduit neuf fois sur dix par la mort, les boss requièrent une dextérité sans faille et la complexité des niveaux font que l'on s'y perd facilement.

En conclusion, ce jeu est à réserver à tous les fous furieux accros du paddle car pour en voir le dernier écran, il vous faudra compter des dizaines d'heures de pratique. Alors dans un titre de qualité, n'y aurait-il pas la moindre fausse note ? Eh bien, on pourra tout de même regretter que Rockman X6 ne diffère pas du tout de ses aînés. Il ne propose pas la moindre nouveauté. On ne change pas un principe qui fonctionne, certes, mais quelques innovations ne font jamais de mal !

Rock'Wood

SOS PLAYER

Player one

Tu ne dors plus ?
Tu ne manges plus ?
Tu projettes de sauter à pieds joints sur ta console ?
Le boss te résiste ?
Ton Action Replay réclame des codes ?

Pas de panique !!!

Appelle vite le 36 70 77 33
Lole tentera l'impossible pour te répondre.

36 70 : 8,76 F l'appel - 2,19 F la minute.

Nos deux ninjas à l'attaque. La bande de renseignements en bas ne contient pas toutes les infos disponibles sur les pences !

Il faut deviner que cette charmante commerçante vous propose de choisir entre trois mets.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
KONAMI
genre
ACTION
Le mélange des genres. La diversité des séquences. L'ambiance.
Les dialogues en nippon ! Le fun moindre que dans les autres épisodes.

Goemon 3

Super Famicom

La série des Goemon est l'une des meilleures existant sur console et son intérêt la rend, à mon humble avis, comparable à celle des Megaman ! Malheureusement, Konami ne l'importe pas dans notre pays, pour d'obscures raisons. La sortie d'un troisième volet au Japon nous donne une fois de plus l'occasion de regretter un tel oubli. Le jeu se déroule comme d'habitude dans le Japon moyenâgeux et deux joueurs dirigent chacun un petit bonhomme ninja afin d'éliminer un despote. L'ambiance est typiquement nippone et humoristique avec des dessins de gags et anachronismes à la clé. L'action conserve le principe de base de ses prédécesseurs, à savoir l'alternance entre scènes de plate-forme et scènes assimilables à du RPG, plus quelques séquences originales. Les niveaux de plate-forme sont orientés action, les ninjas pouvant frapper ou lancer des shurikens sur leurs ennemis et en sus sauter par-dessus des trous ou utiliser des interrupteurs. Cela donne au jeu un côté Shinobi des plus plaisants. Après ces batailles, nos guerriers font des haltes dans des villages où ils se ravitaillent, achètent des armures, des repas, etc. Dans certains lieux, ils peuvent même jouer à divers jeux marrants afin de gagner de l'argent. Ainsi refaits, ils repartent de nouveau au front. Ce nouveau Goemon est un peu moins réussi que ses aînés mais il reste très solide. On regrettera juste que les dialogues (en japonais) y soient plus développés ce qui posera des problèmes au joueur occidental moyen.

Bubu

Autre séquence originale en robot géant : on doit dégommer des ennemis volants, à l'instar d'un shoot them up.

En guise de boss de fin, on a parfois droit à des combats de boss entre robots géants, animés en mode 7 !

Le duel est un stage fatidique qui vous demandera encore plus de réflexes. Allez, courage cow-boy, tu peux y arriver !

Tin Star

Super NES

Tin Star risque fort de réconcilier les players avec le Super Scope, car Nintendo daigne enfin sortir un jeu de tir de qualité ! Oui, parfaitement Iggy, j'ai bien dit de qualité. Dans un univers « western-futuriste » (en clair, ça se passe chez les cow-boys de l'espace), vous serez le nouveau shérif d'une ville dont la quiétude habituelle vient d'être brouillée par l'arrivée d'une horde sauvage. Ce qui différencie Tin Star des autres jeux du genre, c'est que parfois votre perso arrive à être visible à l'écran. Il se déplace alors tout au long du niveau comme dans un jeu de plate-forme mais attention vous n'avez pas à le diriger, vous devez juste le faire tirer. Duel, carnage, protection de la prison, attaque de diligence... en clair une boum-boum party de luxe avec ou sans Super Scope puisque vous pourrez jouer avec vos paddles. Les décors truffés de petites anecdotes très fun (on tire sur le piano pour qu'il joue un air, sur un client pour qu'il se mette à boire...) cassent la monotonie habituelle des décors statiques. Certes Tin Star n'est rien de plus qu'un jeu de tir, néanmoins il est très varié, drôle et surtout doté d'une ambiance et de persos très originaux. Croyez-moi, il va sûrement faire un carton... mais oi Iggy, tu verras.

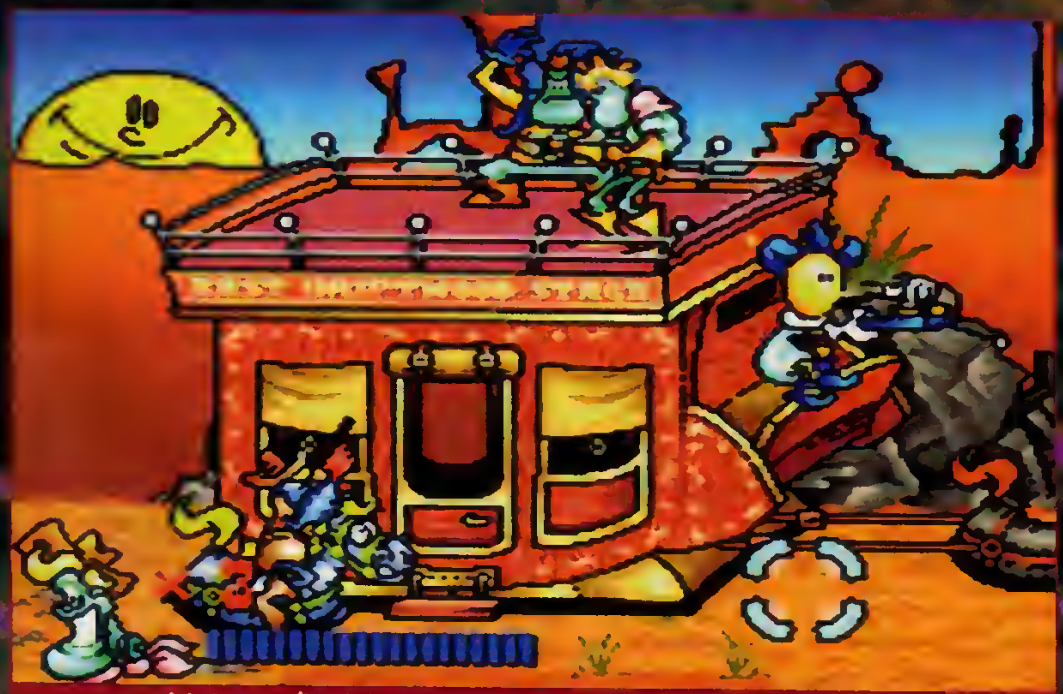
El Didou.

Dans les scènes où votre perso n'apparaît pas à l'écran, un voile rouge indique que vous êtes touché.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
NINTENDO
genre
TIR

De très beaux graphismes.
Une excellente jouabilité.
L'ambiance délirante.

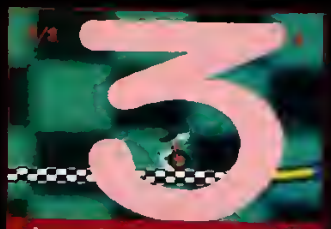
Vous vous êtes déjà vu en train de jouer avec un Super Scope ?



Admirez ce véhicule hors du commun : une diligence pilotée par un robot ne tenant pas de rênes mais une télécommande.

Dans le saloon, tirez sur tous les éléments du décor... Des points bonus vous attendent un peu partout.

Plus vous faites d'acrobaties et plus votre monocycle prend de la vitesse. N'hésitez pas à doubler vos figures, c'est très efficace.



Attention, ne loupez pas le départ ! Il faut bien regarder la flèche qui vous indique la direction du tour.

Votre but bien sûr c'est d'arriver le premier. Pour ce faire vous devez suivre au mieux les circuits et surtout gagner de la vitesse en effectuant des figures (principalement flip et salto). Tout seul, le jeu reste gonflant mais à deux (avec écran splitté), c'est du délire total ! Les courses se jouent très rapidement et se terminent souvent avec seulement quelques centièmes de différence. Ultra simple à piloter, très jouable, avec, en plus, une animation d'une fluidité à toute épreuve, il existe un grand nombre de circuits (vitesse, half pipe pour le free style, bosse...) et de figures différentes, les graphismes sont simples mais beaux et, surtout, Uniracers déborde d'originalité, ce qui brise la monotonie des sempiternelles courses de voitures.

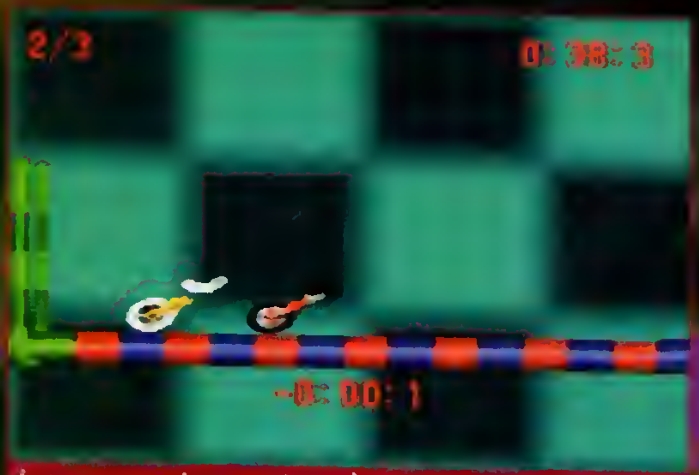
E. Dubou

Uniracers

Super NES

Hé toi ! Il a même pas de guidon ton vélo, t'es nul toi ?
— Calme-toi petit, tu vois le nouveau jeu de course là, il s'appelle Uniracers et en anglais cela veut dire monocycle, tu comprends ?
— Non, pourquoi...
— C'est pas grave, laisse tomber ! » Pour les autres, un petit peu plus fins, laissez-moi vous parler de ce jeu de DMA Design (les géniteurs de Lemmings et l'une des deux premières brides, avec Rare, autorisée à développer sur Ultra 64). Un jeu, donc, qui ne paie pas de mine au premier abord mais qui, une fois le paddle entre les mains, s'avère être à la hauteur des plus grands jeux de course. Comme je tentais de le faire comprendre, il s'agit d'un jeu de course de monocycles sur des circuits ressemblant à des montagnes russes.

Dans le jeu à deux le principe reste le même, vous pouvez bousculer votre adversaire en faisant des saut au-dessus de lui.



Les courses se jouent vraiment à peu de choses, il faut toujours avoir un œil sur l'autre concurrent. Courage !

Même si le jeu n'est pas très difficile, certaines passages sont coriaces. À vous d'éviter les dards importuns.

Bonkers

Super NES

Vous ne le saviez peut-être pas mais Bonkers est le nouveau héros Disney, beaucoup moins connu que le roi Lion certes, mais même tous le même. Capcom, le roi des adaptations des séries Disney (comme Rescue Rangers, Darkwing Duck...), signe une nouvelle fois un jeu de plate-forme classique. L'histoire n'est pas vraiment originale mais sympa : vous devez retrouver les objets qui ont été dérobés au musée Disney (genre le chapeau de Mickey dans L'Apprenti sorcier). Vous serez amené à traverser des studios de tournage (comme dans Animaniacs sur Super Nintendo), visiter un cargo, enfin bref fouiller de long en large tout un tas de niveaux riches en ennemis et variés en décors. Pour se débarrasser de ses adversaires, Bonkers peut leur sauter dessus (toujours la même chose !), leur balancer des bombes (ça c'est plus rare) ou se servir du Dash pour les exploser (classique mais agréable). Le jeu en lui-même est assez fun, ni trop lent ni trop répétitif et, en plus,

Non, vous ne rêvez pas, c' est bien un portrait de Donald qui orne le mur de ce niveau. On est chez Disney pas de doute !

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
CAPCOM
genre
PLATE-FORME

La qualité des graphismes.
Une bonne jouabilité.
L'humour.

L'impression de déjà vu.
La trop grande facilité.

Le premier boss n'est pas difficile mais technique. Il va tour à tour pénétrer à l'intérieur du porte-manteau et de l'aspirateur.

Il s'avère assez facile pour que tout le monde puisse y jouer. Cependant, on ne peut pas dire que Bonkers apporte énormément au genre. Si on d'accord, c'est beau, hyper jouable, drôle (voire même délirant par moment), mais il n'y a pas la petite touche magique qui en ferait un soft vraiment captivant. C'est cool à jouer d'accord, mais ça n'a pas la classe d'un ver de terre.

B.Didou

Pour obtenir un continue, vous devrez rire à la blague foireuse du comique. Sinon... retour à la case départ.

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CREDITS
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales. 6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F, 11 numéros = 239 F + 770 Crédits Player au lieu de 299 F.	770
Recevez un Player One Pocket	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Venez affronter un testeur de la rédaction		1600

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre.

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Nintendo Player et les hors-séries sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One, Nintendo Player et les hors-séries.

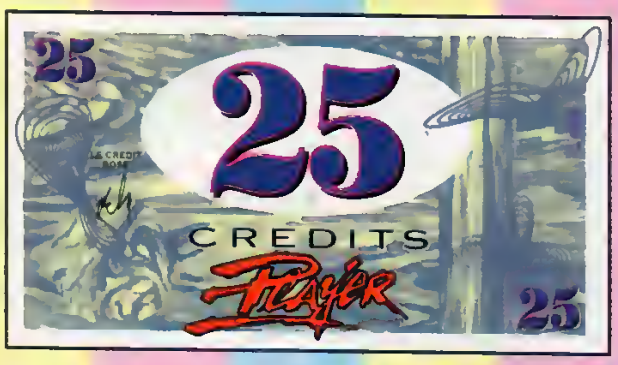
Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :

Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

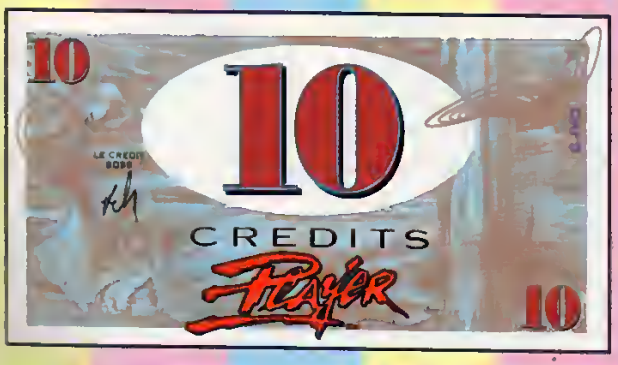
10
10
CREDITS
Player
10

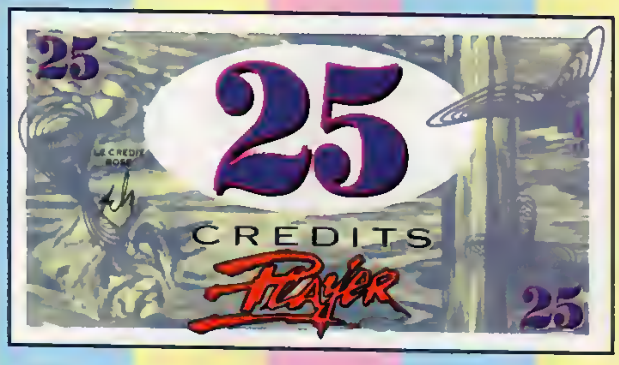
10
10
CREDITS
Player
10

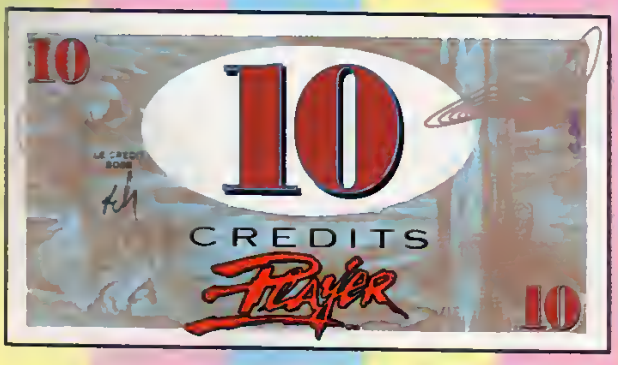

25
25
CREDITS
Player
25

10
10
CREDITS
Player
10

50
50
CREDITS
Player
50


10
10
CREDITS
Player
10


25
25
CREDITS
Player
25


10
10
CREDITS
Player
10

10
10
CREDITS
Player
10

36 70 23 25
CNX 8 76 f + 2 19 f MN
COMMANDE TON "MEGA" CATALOGUE DE GOODIES AU 36.70.23.25
K7 VIDEO FIGURINES MANGAS ECT...
BATS-TOI !!! ET GAGNE... DES MILLIERS DE CADEAUX
PLEINS DE GOODIES SUR LE 36 70 23 25
MAGASIN MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS 75013 PARIS
36 70 23 25
CNX 8 76 f + 2 19 f MN

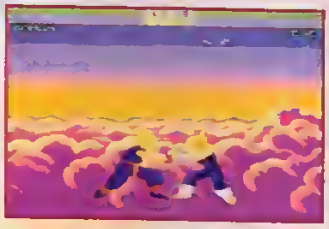
DBZ '95

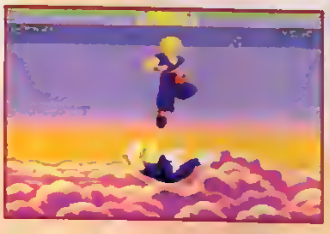
Dragon Ball Z déchaîne les passions depuis des années. Son succès se confirme toujours un peu plus et, apparemment insensible au temps qui passe, il ne parvient pas à nous lasser. La trop grande utilisation des personnages du désormais célèbre Akira Toriyama ne risque-t-elle pas, tout de même, de desservir ceux-ci en nous les rendant trop familiers ? On peut se poser la question quand on voit à quelle vitesse les jeux dédiés à la série défilent. Enfin, ne gâchons pas votre plaisir. Faites-vous votre propre avis en vous plongeant corps et âme dans ce dossier.

Dossier réalisé par Chris, Ino et Terry (l'entité tricéphale de Player).

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei
© Illustrations OAV : © Toei

DBZ L'ULTIME MENACE

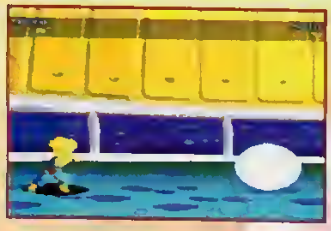


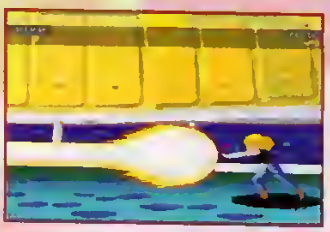


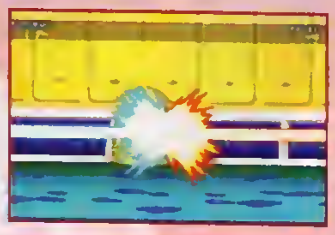
TU M'AURAS PAS !
Lorsque deux combattants se rencontrent... ils s'empoignent sauvagement et c'est le plus fort qui gagne.

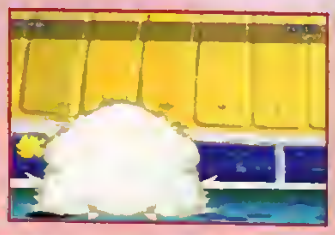
Dragon Ball Z crée encore une fois l'événement. DBZ 2 n'est pourtant sorti que depuis six mois et, déjà, un troisième épisode voit le jour. Le bébé est beau, mais n'est-il pas un peu prématuré ?

Tout le monde connaît l'incroyable pouvoir de fascination de Dragon Ball Z. Bandaï profite au maximum de l'engouement encore vif des fans de Goku et Cie pour nous proposer un nouveau jeu de combat. L'intention pourrait être noble, mais on devine qu'elle ne l'est point. On sent bien (pas besoin d'être devin pour ça) que tout est mis en œuvre pour que la règle du profit maximal s'exerce dans toute sa commerciale splendeur. Bref, les qualités de ce DBZ 3 sont discutables. Alors discutons-en...
DBZ 2 avait innové de façon radicale par rapport au premier épisode. Réalisation beaucoup plus soignée, jouabilité revue et corrigée... La totale. Avec DBZ 3, on n'a pas vraiment l'impression de franchir un nouveau pas. À part quelques nouveautés intéressantes (voir encadré), ce jeu-ci est presque une copie conforme de son prédécesseur. Pire, ici il n'y a même plus de mode « histoire ». Heureusement que le championnat à huit a été conservé. Pourtant, dans l'absolu, DBZ 3 est un bon jeu. Une dizaine de personnages, une panoplie de coups conséquente, une réalisa-







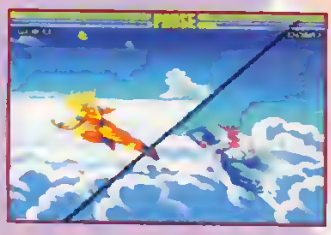


La disparition des boules d'énergie qui suivent l'adversaire réduit quelque peu les possibilités techniques du jeu. Dommage.

DBZ

ET HOP !

Dans DBZ 3, pas besoin de se trouver loin de votre adversaire pour disparaître sous son nez. Où que vous vous trouviez, le changement de plan vous est permis.



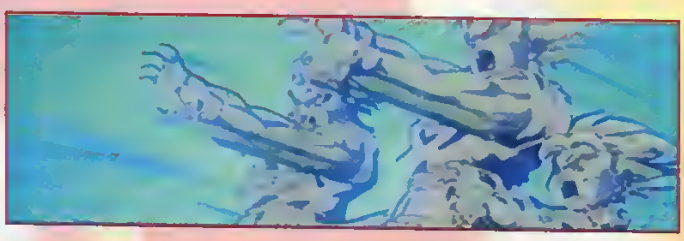
Goten contre petit Trunks. Ces deux valeureux gaillards s'en donnent à cœur joie lorsqu'il s'agit de se mettre une peignée.

tion soignée et un esprit qui colle parfaitement à celui de la série. La cartouche réunit plutôt pas mal de qualités (c'est bien pour ça que nous vous en proposons un dossier). Toutes ces considérations prises en compte, on peut affirmer une chose : cet épisode, pas si novateur que ça, ne saura combler que les fans les plus acharnés de DBZ. Le truc, c'est que les inconditionnels de Goku se comptent par dizaines de milliers...

Chris,
« Hé ! Iggy, tu sais ce qu'elle te dit ma logorrhée ?... »

SUPER POUVOIRS À GOGO

Se renvoyer sans cesse des super-pouvoirs peut être rigolo. Mais faites attention à votre barre d'énergie, et ne surestimez pas vos forces.



éditeur	BANDAI
genre	DBZ
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

87

En résumé

Ce nouveau DBZ est loin d'être mauvais, mais il innove trop peu par rapport à son prédécesseur. Goku et les siens méritaient un peu mieux.

Les nouveautés

La plupart des détracteurs de DBZ 3 affirment que cet épisode est identique au précédent. C'est faux. Les différences ne sont pour la plupart pas très importantes, mais elles existent. La nouveauté la plus remarquable est celle du renvoi de super-pouvoirs. Tant qu'il vous reste de l'énergie, vous pouvez vous amuser à renvoyer une super-attaque sur votre ennemi. Sympathique. Il y a les empoignades, également, qui existaient déjà sur Megadrive et qui promettent des moments de lutte courts mais impitoyables. Derniers détails, la possibilité de changer de plan en étant sur le même écran (pratique pour s'esquiver), la disparition des boules d'énergie qui suivent l'adversaire (sauf pour C 18) et la plus grande rapidité d'exécution des super-attaques. Accumulées, ces innovations ne sont pas négligeables, mais c'est vrai qu'il en aurait peut-être fallu un peu plus.

GRAPHISME 92%
Décors plutôt réussis, personnages hauts en couleur... Du tout bon.

ANIMATION 90%
Les persos se déplacent vite et bien. Pas de problème.

SON 88%
Les voix digit sont géniales et les musiques assez sympa.

JOUABILITÉ 92%
Manipulations pas toujours simples à effectuer, mais on s'en sort.

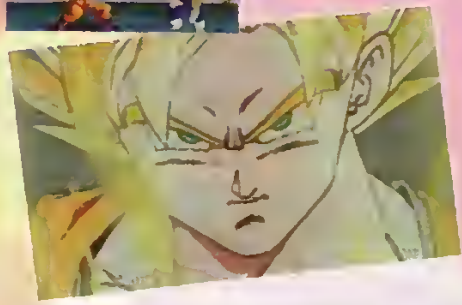
DRAGON BALL Z

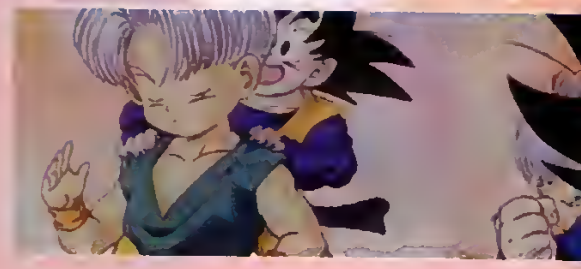
Comme dans DBZ 2, chaque personnage (ou presque) possède une attaque spéciale qui n'est pas dévoilée dans la notice. Histoire de vous les mettre en tête une bonne fois pour toutes, voici ces super-attaques lascivement étalées sur ces deux pages. Vous n'aurez plus qu'à y revenir autant de fois que vous voudrez. NB : n'oubliez pas que, pour réussir ces attaques, il faut vous placer près de votre adversaire.

GOKU

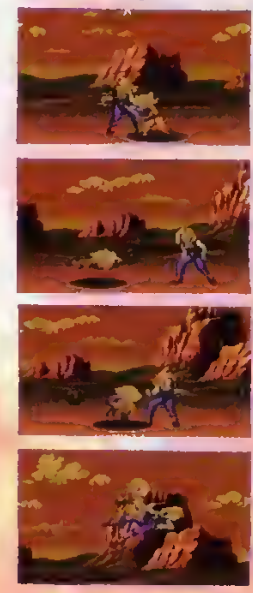
TRUNKS ADULTE

PETIT TRUNKS





GOTEN

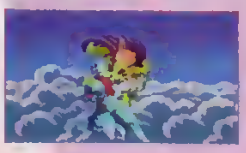


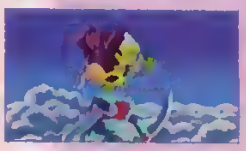
VEGETA

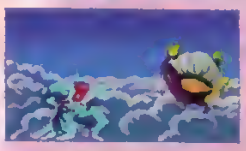
GOHAN

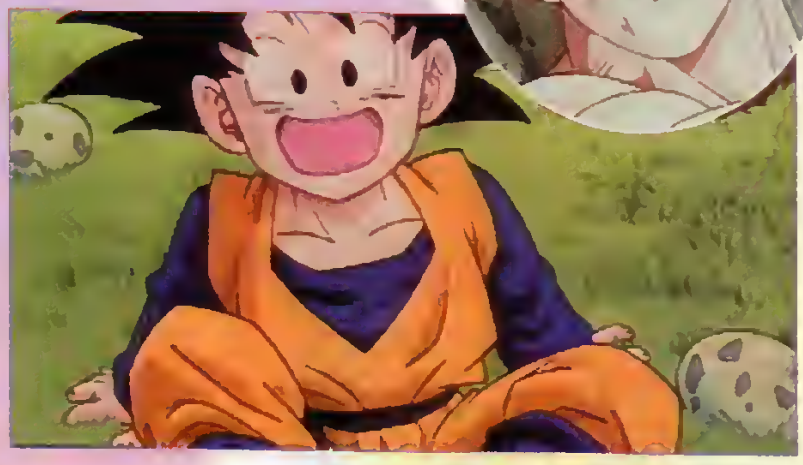
BOU

DABULA



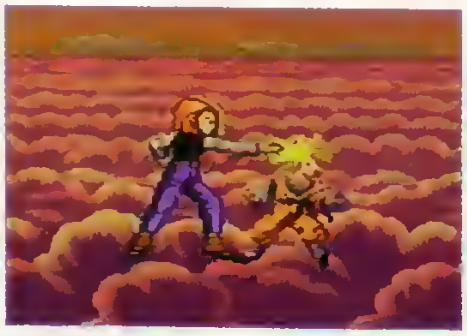






POURQUOI PAS EUX ?

C18 et Kaïoshin sont les deux seuls persos du jeu à ne pas disposer d'attaques cachées (ou alors elles sont vraiment bien dissimulées). Peut-être est-ce là une façon de compenser les atouts qu'ils possèdent déjà normalement (seule C18 bénéfie d'une boule d'énergie « suiveuse » et Kaïoshin est un combattant exceptionnel au corps à corps).



DRAGON BALL Z

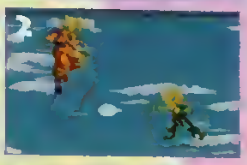
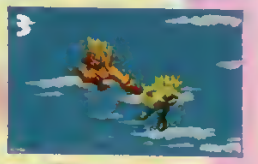
Même si DBZ3 est moins technique que certains jeux de combat, il propose une panoplie de contres et de feintes assez intéressante. Nous vous présentons ici les plus utiles. Il ne tient plus qu'à vous de chercher plus avant et d'en trouver d'autres. Joyeux entraînement ! NB : les manipulations décrites sont valables pour le joueur 1 (à gauche de l'écran). Si vous vous trouvez à droite, inversez les directions.

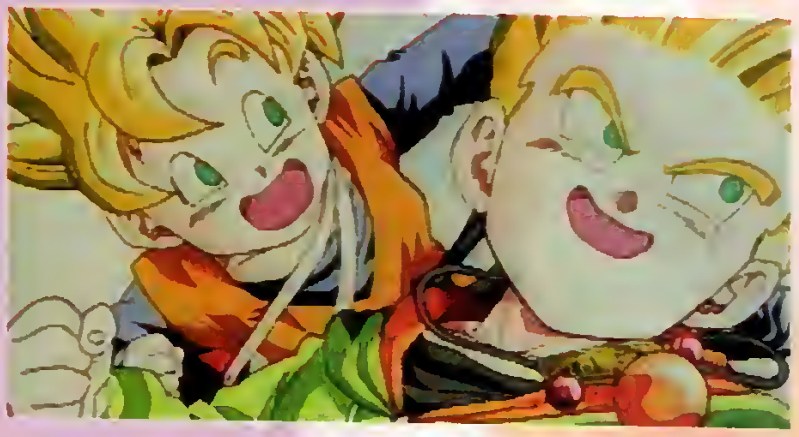
GOKU

1- Anti-balayette
+ B

2- Esquive boule d'énergie
saut + B

3- Contre saut
+ B

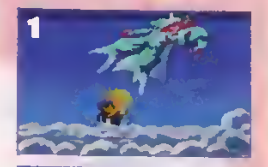
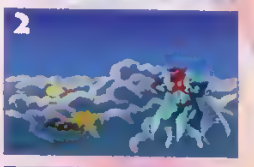
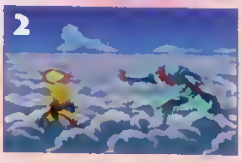


GOTEN

1- Contre saut
+ B

2- Esquive boule d'énergie 1
en concentration
+ Y

3- Esquive boule d'énergie 2
+ Y

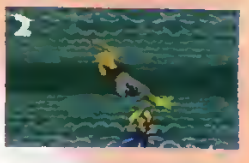
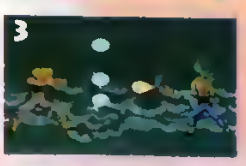
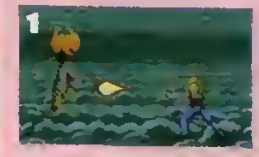
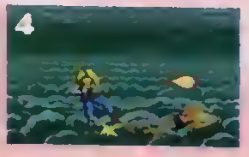




TRUNKS

1- et 2- Esquive boule d'énergie
saut + B

3- Triple fireball
+ A

4- Esquive boule d'énergie 2
+ B

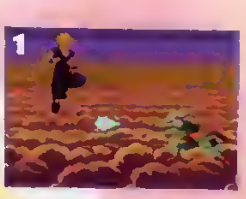





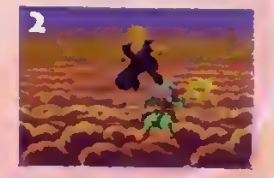
GOHAN

1- et 2- Esquive boule d'énergie
saut + B

3- Contre saut
+ Y

4- Traverse boule d'énergie
en concentration,
+ B





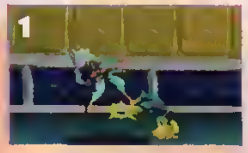
PETIT TRUNKS

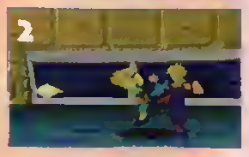
1- Contre saut

↓ ↘ → + B

2- Téléport

→ ← → + B





BOU

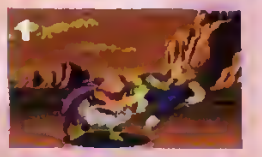
1- Contre saut

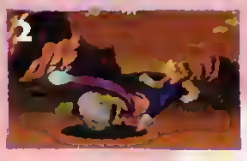
↓ ↘ → + Y

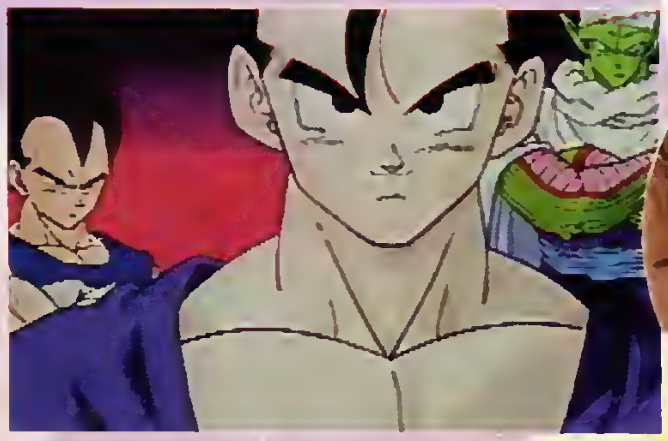
2- Esquive boule d'énergie

← en concentration +

→ + Y







DABULA

1- Coma direct

← → + A

2- Mur d'énergie

↓ ↑ + A

3 Esquive boule d'énergie

← ↙ ↓ + A

KAÏOSHIN

1- Coma direct

← en concentration +

→ + B

2- Contre saut

← → ← + Y

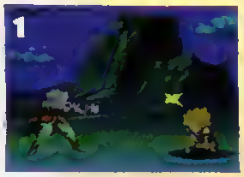
VEGETA

1- Mur d'énergie

↓ ↑ + A

2- Contre saut

↙ ↗ + B



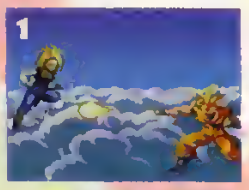
C18

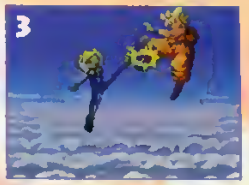
1- et 2- Esquive boule d'énergie

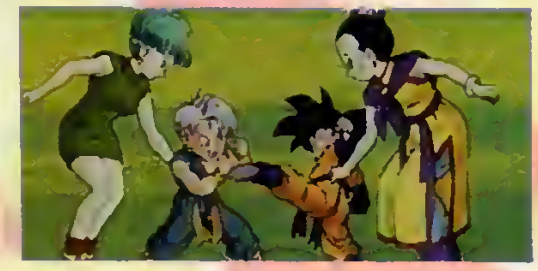
↓ ↘ → + B

3- Contre saut

↙ ↗ + B







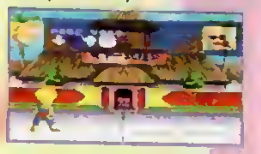
DRAGON BALL Z

Je sais, notre bon ami Astuceman vous a déjà dévoilé les astuces existant pour DBZ 3 sur Super Famicom, et les trucs que vous découvrirez dans cette page sont en tout point identiques à ceux de la version japonaise. Mais bon, ce sera un petit récapitulatif définitif qui permettra à tous ceux qui auraient raté un ancien numéro de connaître les codes secrets de ce Dragon Ball Z. Bonne gymnastique des doigts !

AURAS PROTECTRICES

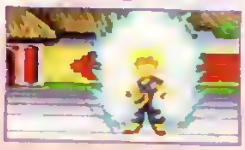
Certaines manipulations effectuées pendant les dialogues (avant chaque combat) permettent à votre joueur de s'entourer d'une aura qui augmente sa résistance et sa puissance (il n'est malheureusement pas plus rapide). Notez bien que ces manips ne fonctionnent pas pour le tournoi.

Le speaker vous révèle chaque manipulation.



Puissance 1 : ↑ L ↓ Y

Puissance 2 :
← L+R →



Puissance 3 :
↓ X ↑ R

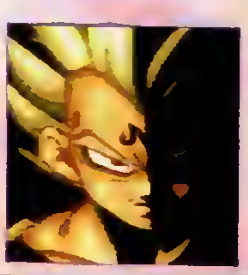
Puissance 4 : L + R
↑ ↓ Y + X ← →

Puissance 5 :
↑ L ↑ R ↑ Y ↑ X

Puissance 6 :
← R ↑ X → Y ↓ L

COMMENT AVOIR TRUNKS ?

L'écran de sélection de personnages vous permet de jouer avec le petit Trunks, mais pas avec Trunks adulte.
Pour remédier à ce problème, faites :
↑ X ↓ B+L+Y+R+A
(au début de la présentation, pendant le morphing Goku-Vegeta).



LE MODE « TURBO »

Vous trouvez que le jeu est un peu lent ? No problemo. Pour avoir le mode « turbo », il vous suffit d'appuyer sur tous les boutons de la manette 2 avant d'allumer votre console (vous les laissez enfoncés). Vous saurez

que le tip a fonctionné en voyant le titre « L'Ultime Menace » devenir bleu.

DRAGON BALL Z 1995

ドラゴンボールZ

La sortie de ce nouveau jeu dédié aux héros d'Akira Toriyama est une excellente occasion pour faire le point sur l'actualité du phénomène Dragon Ball Z...

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shuesha 1995

Au Japon, le manga continue. Le volume 39 est sorti il y a un mois. La série est désormais réalisée par le studio Bird, car Akira Toriyama, l'auteur original de *Dragon Ball*, se concentre désormais sur d'autres projets comme *Go ! Go Ackmon*, publié dans le magazine *V Jump*.

La dernière OAV parue a un style assez novateur... Intitulée *Le Retour de Broli*, elle met en scène le légendaire super sayajin et — pour la première fois dans une OAV — les deux super sayajins les plus jeunes : Son Goten et Trunks ! Les fils de Goku et de Vegeta prouvent dans cette OAV qu'ils n'ont peur de rien... Accompagnés par Videl (la fille d'Hercule), les deux gamins sont à la recherche des sept boules de cristal. Au cours de la quête, ils découvrent un village dont les habitants font des sacrifices humains à un monstre (pas très redoutable, soit dit en passant).

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shuesha 1995

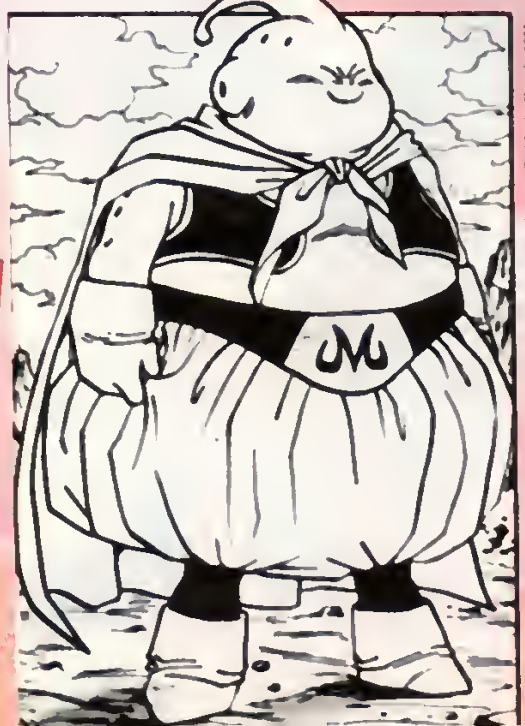
N'écoutant que leur bon cœur, nos héros décident d'aider les villageois. Tout baigne... Mais les choses se compliquent quand Son Goten commence à pleurer pour avoir à manger ! Transportés par l'écho, ses pleurs réveillent Broli, qui reposait non loin. Énervé, il se rue sur les trois amis ! Le style de cette OAV est beaucoup plus comique que celui des précédentes. Les fans de la première série devraient être ravis par le nouveau ton de *DBZ*. D'aucuns déploreront tout de même l'absence de guerriers tel Vegeta...

Deux autres OAV (au moins) doivent sortir cette année au Japon. La première a été déclinée en « anime-comics » (manga directement tiré d'un DA, du même genre que les bédés du *Dorothée Mogozine*), elle est déjà disponible. Cette histoire met en scène Son Goten, Trunks, Krilin, C18 et l'indestructible Broli. Cette fois, Broli s'est transformé en... monstre chimique ! Cet « anime-comics » donne à croire que *DBZ* laisse la place aux plus jeunes puisqu'il n'y a aucune apparition de Goku, Gohan ou d'autres super guerriers.

Côté jeu vidéo, le DBZ 4 n'est pas encore annoncé. En revanche, la borne d'arcade DBZ Super

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shuesha 1995

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shuesha 1995



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shuesha 1995.

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shuesha 1995

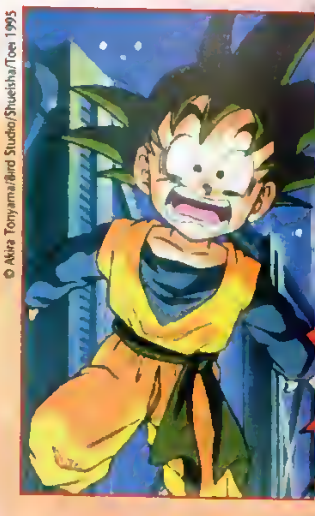
DRAGON BALL Z

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995

Battle, qui vient de sortir au Japon, semble alléchante. À vrai dire, cette « super-bataille » promet d'être la première borne d'arcade DBZ de qualité ! Elle rassemble des anciens et nouveaux persos de la série. La vue du jeu est à la Street Fighter.

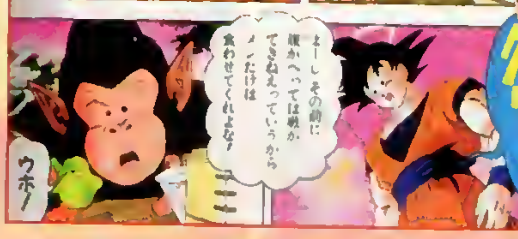
En France, le volume onze du manga est sorti en décembre, toujours aux éditions Glénat. Intitulé *Le Grand Défi*, il se déroule entièrement au cours du championnat du monde d'arts martiaux. L'histoire s'interrompt en

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995



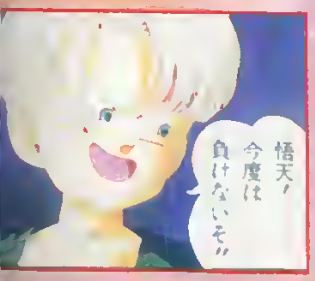
© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995

© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995

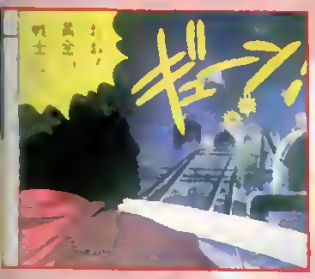


© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995

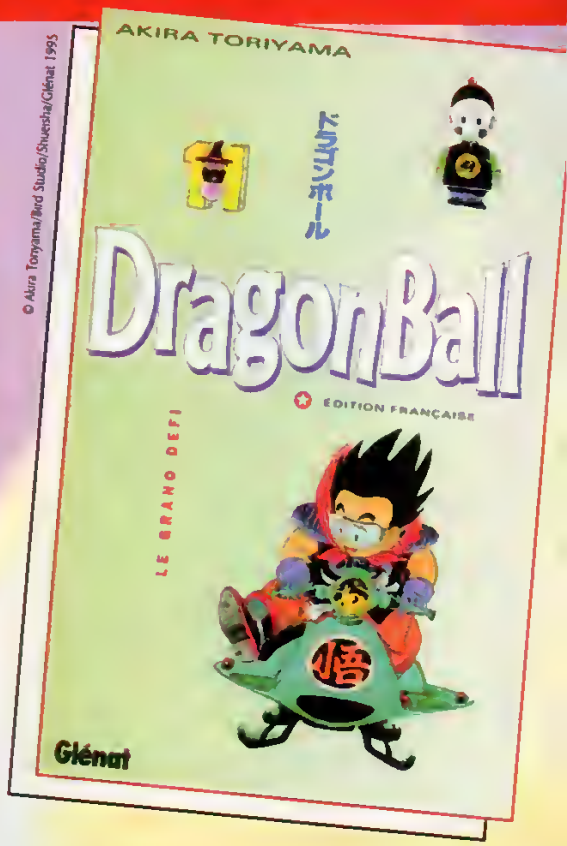
ドラゴンボールZ



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei 1995



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Glénat 1995

plein combat entre Goku et Tenshinhan... Le douzième tome est annoncé pour le 1er trimestre 1995. Les éditions Glénat promettent pour bientôt la sortie française des volumes de *DBZ*. Bien qu'annoncée pour janvier, celle-ci a pourtant été repoussée *sine die*. Notez que l'éditeur doit lancer incessamment sous peu la version française du *Dr. Slump* de Toriyama, dont une nouvelle série est disponible au Japon.

AK Video annonce pour mars/avril le neuvième film et les deux téléfilms sur l'histoire de Badak et de Trunks. Les trois films *Dragon Ball* sont aussi prévus d'ici la fin du premier semestre. Le premier et le troisième seront édités en version intégrale (les premières K7 de ces films, sorties il y a quelques années, avaient été plus ou moins remontées). Le second est encore inédit.

Quant à la série télé, elle est bloquée pour l'instant à cause de la grève des acteurs qui doublent les films et séries. Vous savez donc pourquoi vous n'avez plus d'épisodes de *DBZ* les mercredis matin ! On vous fera saliver en vous racontant un peu ce que vous allez découvrir dès que tout sera rentré dans l'ordre. Après la victoire assez chanceuse de Trunks pendant le tournoi, Goku tombe sur un personnage étrange mais qui n'est pas un ennemi : Kaioshin. Les épisodes suivants mettent en scène Babidi (une sorte de vieux lézard), Darbura (son bras droit) et Boo. Ce dernier a été créé grâce à l'énergie de Son Gohan prélevée par les sbires de Babidi. Estimant n'être pas assez puissant face aux guerriers qui le contrent, Babidi décide de déposséder Vegeta et le retourne contre Goku. Un duel que tous les fans attendent avec beaucoup d'impatience ! Les combats font rage et attendez-vous à voir mourir certains guerriers très importants ! Par la suite, vous allez assister à la troisième transformation en super sayajin de Goku (méconnaissable) et à la fusion entre Trunks et Son Goten (l'amitié crée des liens !)...

Dans ces conditions, on peut parier sans risque que les héros de *Dragon Ball Z* ont encore de beaux jours devant eux ! Certes, la série est moins populaire au Japon, où Yu Yu Hakusho a conquis les masses. Mais bon ! nous, nous sommes sûrs que Goku, Gohan et les autres nous réservent de sacrées surprises pour l'année !

LES « GOODIES » POUR LES COLLECTIONNEURS

Comme tout phénomène, Dragon Ball Z a généré des tonnes de produits dérivés ! Player vous présente certains des plus craquants !

Attention ! Avant de délirer sur un objet en import, faites comme pour un « art-book » : contactez le vendeur pour connaître son prix. Certains de ces produits sont chers ! Demandez à Terry, il en rêve encore.

À vrai dire, la vie peut se transformer en cauchemar pour le malheureux fan de *DBZ* qui souhaite collectionner le plus de *goodies* possible. En effet, l'objet de sa passion a généré une telle pléthore de produits dérivés

Il existe différentes sortes de figurines des héros de « Dragon Ball Z »

Rigolo comme tout et idéal pour égayer son bain, ce Goku projette de l'eau, si l'on appuie sur le bouton jaune !

Le pied pour les tout-petits ou la version poupée bébé des super sayajins !

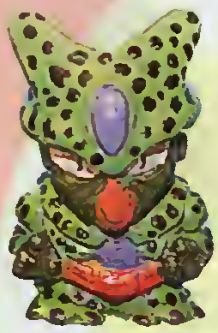
ドラゴンボールZ

Les figurines préférées d'Inoshiro !

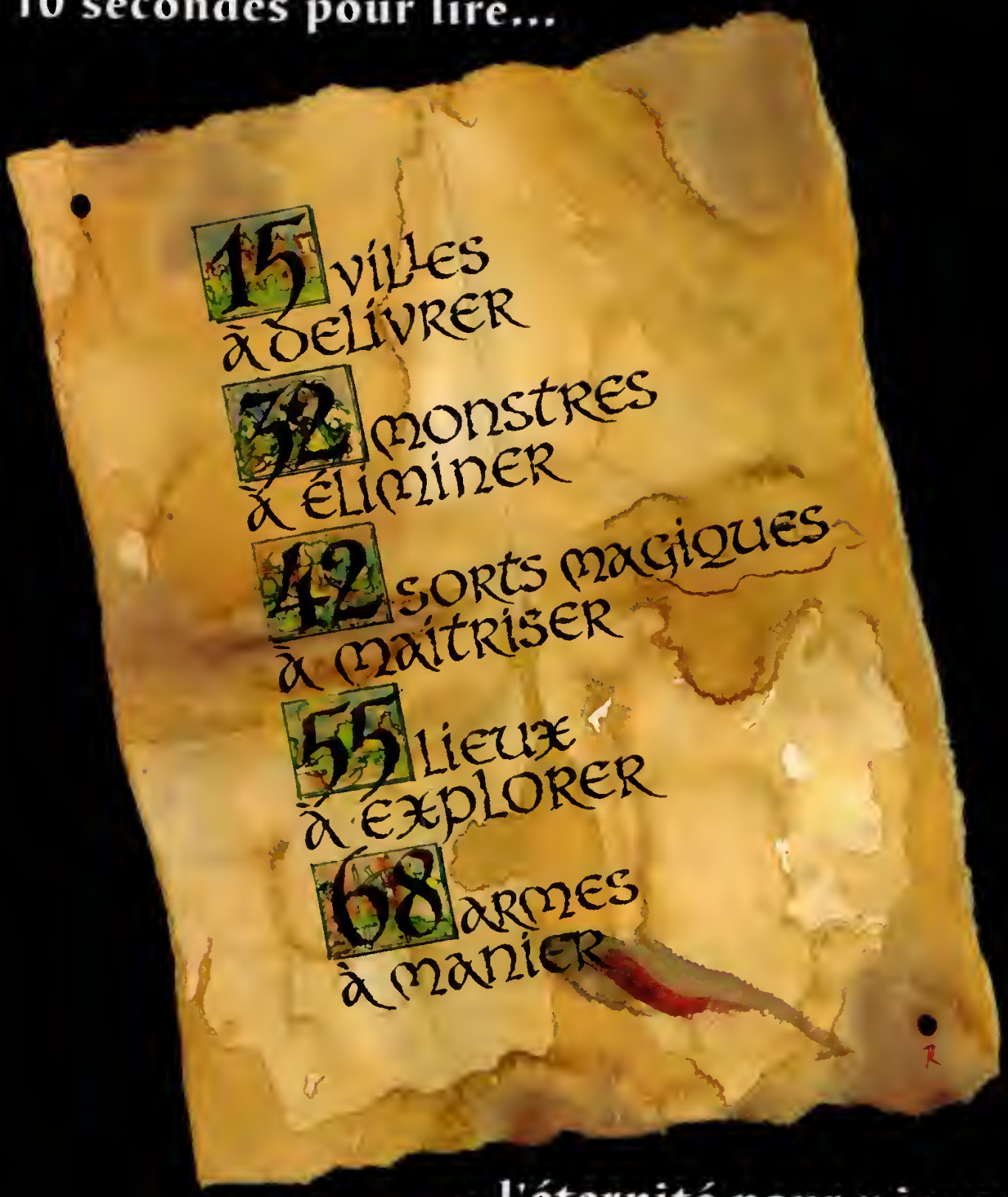
(*romi cards*, *shitajikis*, posters, CD, modèles réduits, trousses, etc.) que la quête du collectionneur se transforme rapidement en parcours du combattant ! Pire, notre fan doit aussi se poser la cruelle question : que faire des produits pirates ? Car *DBZ* (comme tout gros succès) sert d'inspiration aux petits malins, qui ne se gênent pas pour sortir des kyrielles de produits sur lesquels les auteurs ne touchent pas un centime !

En apparence simple, la situation se complique quand on réalise que, souvent, ces produits bandits sont aussi beaux (si ce n'est plus) que les objets officiels. De plus, il est souvent difficile de faire la différence entre les « bons » et les « mauvais » produits... Nous laissons à chacun d'entre vous le soin de trancher ce petit nœud gordien. Ah ! il est parfois difficile d'être fan de *Dragon Ball* !

Les jolies choses présentées sur ces pages sont importées par Samourai.



10 secondes pour lire...



...l'éternité pour y jouer.

SECRET of MANA

Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"

N°1 DES VENTES 1993 • Jeux de rôle • USA • JAPON

Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1.27 F/min)

3615 PLAYER ONE Concours

Le gagnant du Top 3615

Ce mois-ci, Ludika a sélectionné un gagnant parmi tous les votants du Top 3615.
Mais qui est donc cet heureux connecté ?
Il s'appelle Jean-Loup Morel et habite à Igoville (27460).
Et voici son top :
1- Earthworm Jim
2- Legend
3- Mickey Mania
4- Rocket Knight Adventures
5- Sky Blazer
6- Street Racer
7- Sunset Rider
8- Stunt Race FX
9- Super Bomberman 2
10- The Ren and Stimpy Show
Jean-Loup gagne une K7 vidéo du film *Les Tortues Ninja III*.
Faites vous aussi votre top : ***TOP**

Le coup de gueule du mois

Râleurs de tous poils, soyez heureux puisque cette rubrique vous est consacrée. Alors c'est le moment de pousser une grande gueulante et que l'on vous entende haut et fort !
Ce mois-ci, le coup de gueule d'Agatha :
« Non mais des fois, de qui se moque-t-on ? Rassurez-moi, suis-je folle ou y a-t-il vraiment trois tonnes de jeux qui sortent ce mois-ci ? Après une année où les bons jeux se sont comptés sur les doigts d'une main, nous voilà face à une avalanche de super jeux. Mais lequel choisir ? Tous évidemment, mais avec quel argent ? Doit-on économiser une fortune pour tout acheter en une seule fois ou doit-on opérer un choix cruel ?! Les éditeurs ne pensent qu'à leur porte-monnaie et sûrement pas au nôtre. Des sorties étalées seraient plus judicieuses .. Personnellement, mon Père Noël n'a pas un portefeuille élastique ! »
Vous aussi donnez votre avis : ***CDG**

Le coup de cœur du mois

De Nal :
« Moi, je voudrais dire un grand bravo à Nintendo qui a bien voulu nous faire ce superbe jeu qu'est Donkey Kong Country. C'est le jeu de plate-forme le plus fabuleux auquel je n'aie jamais joué ! Alors là, chapeau ! »
Et vous, qu'est-ce qui vous a fait craquer ? ***CDG**

Le SOS du mois

Mais pourquoi se prendre la tête des heures sur un jeu alors qu'il est si facile de lancer un SOS (même sans île déserte, ni bouteille, ni mer) ?
Ce mois-ci, le SOS de Timing.
Pour le jeu : Sparkster.
Sur : Super Nintendo.
« Trois semaines que je suis bloqué à cause du passage de l'eau dans le troisième monde. Si vous avez le code pour le quatrième, ce serait sympa de me le communiquer. Merci ! »
Répondez-lui sur Minitel ***SOS**

La PA du mois

Le marché aux puces des jeux vidéo, c'est sur le 3615 Player One
Ce mois-ci, la PA de : Djay.
Rubrique : PA ventes.
Console : Game Boy.
« Je vends GB + 50 jeux dont Zelda etc pour seulement 1 000 F environ ou autres propositions (échange VTT). Contactez Julien au : (16) 1 47 26 51 69 Merci. »
Consultez les petites annonces ***PA**

Le truc du mois

La rubrique Trucs en Vrac, c'est une vraie mine d'or pour le tricheur chronique. Plus de 4 800 trucs en tout genre... Nul doute : ici, c'est mieux qu'ailleurs !
Et voici l'astuce sélectionnée ce mois-ci :
Il s'agit du jeu : Yogi Bear.
Sur la console : Megadrive
Select Stage : A l'écran-titre, faire: droite, haut, bas, bas, gauche, droite, A, haut, B et start.
Consultez tous les Trucs en Vrac : ***TRUC**

La bafouille de Ludika

« Hum hum... la rubrique Coup de gueule/Coup de cœur est ouverte depuis deux mois et je reste dubitative.
Moi, je trouve que vous n'écrivez pas assez fort !
Il doit bien y avoir des moments où vous pétez les plombs... de joie ou de colère. Mais que diable, faites-le savoir ! Et plus fort que ça ! On n'est pas là pour s'écraser !
Je vous bise tous et j'attends vos réactions. A vos claviers, les Players !
Ludika

Retrouvez Ludika

pour dialoguer avec elle en direct tous les mercredis de 14 h à 17 h.
A très bientôt !

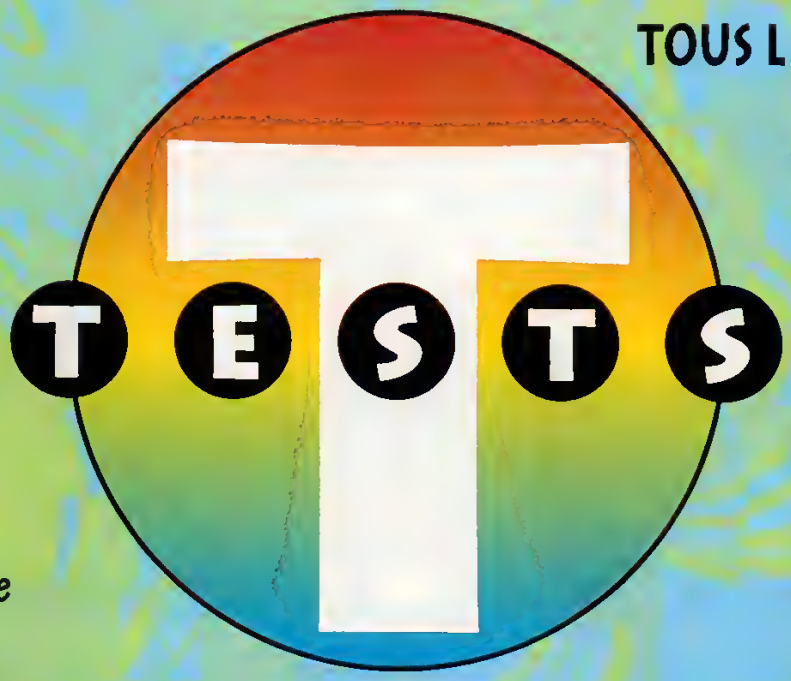
BANDAI

Ce mois-ci, participez au concours et gagnez 10 jeux Sailormoon et 10 jeux Power Rangers

Pour jouer : *JEUX

Christian D...

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo
Aero the Acrobat 2 77
Zero the Kamikaze 80
Super Punch Out 96
Biker Mice from Mars 98

Game Boy
Desert Strike 106

Megadrive
Soleil 66
Jimmy White's Snooker 100
Cannon Fodder 70
Daffy Duck in Hollywood 102

Game Gear
Les Schtroumpfs 104

Neo Geo
Samurai Shodown II 88

3 DO
Need for Speed 84
Off World Interceptor 92

Jaguar
Doom 62
Iron Soldier 94

LES TESTS DÉCODÉS

Note
50-59% = sans intérêt
60-69% = jeu moyen
70-79% = jeu correct
80-89% = bon jeu
90-98% = jeu excellent
99-100% = jeu mythique !

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

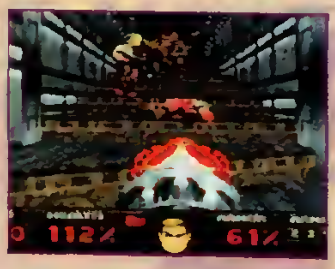
DOOM

Plus besoin de mettre 9 000 balles dans un PC pour jouer au meilleur jeu du monde. L'émergence des consoles 32 et 64 bits met enfin cette sanglante superproduction à la portée de tous !

Vous êtes un marine, employé dans une base sur un satellite de Mars. À la suite d'une maladresse, une « porte » s'est ouverte entre votre base et... l'Enfer ! Seul survivant, vous devez vous échapper et regagner la Terre. Mais auparavant, juste une dernière mission à accomplir : nettoyer les 24 niveaux de la base ! Youpi ! Vous sortez votre flingue de bazar, bien décidé à tuer tout ce qui bouge. Vos premiers adversaires sont quatre de vos anciens compagnons, « zombizés » comme un Iggy en bouclage. Prudemment, vous les tirez de loin. Dans la fusillade, deux s'entretuent, vous facilitant la tâche. Finalement, les quatre mecs gisent dans une mare de sang. L'aubaine, c'est que chacun d'eux dispose d'un fusil à pompe, dont vous ne manquez pas de vous saisir. C'est une caractéristique de Doom : on passe son temps à ramasser des armes ou des munitions, qui sont en nombre limité. Sept ustensiles (voir ci-dessous) pourront ainsi vous aider à vous défaire des pires monstres imaginables. Car l'autre caractère marquant de Doom, ce sont les monstres. Ils sont de

LE BERZEK
Avec l'option « berzek », vous aurez une force phénoménale jusqu'à la fin du niveau. Concrètement, vous pourrez exploser quelques ennemis grâce à l'impact de votre seul poing.

LA TRONÇONNEUSE
Vous avez déjà vu une tronçonneuse ? Ben là c'est la même chose, sauf qu'au lieu de couper des arbres, ça permet d'attaquer les ennemis directement par les os.



LA « ROTATEUSE »
Arrêtez de gâcher vos munitions avec le pistolet, vous avez mieux à faire, par exemple les utiliser avec cette mitrailleuse, qui cloue littéralement les ennemis sur place.

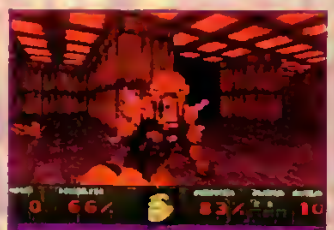
LE LANCE-ROQUETTES
Devinez ce qu'il balance ? Bravo ! Avec ça, les méchants vont faire de la viande grillée. Mais attention : leurs explosions peuvent aussi vous blesser.

Parfois, vous verrez un baril d'essence. Tirez dedans pour le faire exploser, de préférence lorsqu'il y a du monde à côté...

On se marre...

Ils vont encore nous prendre la tête, à tous les coups. « Ils », ce sont les détracteurs de la violence en image, du sang qui tache le tapis. « Ils » pensent très fort que cela peut transformer les hommes honnêtes en tueurs fous. « Ils » pensent que les joueurs, et notamment les plus jeunes, ne savent pas faire la part des choses ; que prendre du plaisir à exploser des monstres cache quelque chose de malsain, et peut faire oublier la valeur de la vie. En ce qui concerne Doom, le jeu est conseillé aux plus de dix-sept ans (quatorze aurait suffit). On pourrait qualifier cette mesure de compromis : effectivement il n'y a aucune censure mais les enfants ne sont pas soumis à la violence du jeu. C'est vrai que les plus jeunes feraient mieux de regarder le journal télévisé... À moins que la violence, ce ne soit l'image de ce camion fou, bien réel lui, dégoulinant de sang, qui par bonheur pour le cameraman, était peint en blanc. À défaut du goût, on a les couleurs !

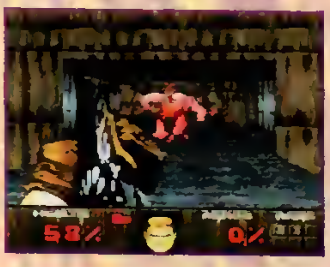
Avant, il y avait toute une salle de monstres. Résultat après trois roquettes... Notez qu'il s'agit d'un niveau secret.



Un voile de sang apparaît à chaque coup reçu. Votre santé (en pourcentage) et votre armure s'en ressentent.

contrairement à Wolfenstein 3D (du même éditeur sur Jaguar), les niveaux ne sont pas « plats » et comportent des escaliers, des ascenseurs, des fosses et des corniches. Et ça ne nuit même pas à la jouabilité : lorsqu'il faut tirer sur un ennemi en hauteur, par exemple, vous l'ajustez horizontalement, la console visant automatiquement dans l'axe

LE PISTOLET
Franchement, c'est l'arme la plus ridicule. Idéale même pour se faire repérer. Bon, quand on n'a plus que ça, évidemment on ne crache pas dessus.



LE FUSIL À POMPE
L'arme favorite des puristes de Doom. Elle est puissante mais met un certain temps à se recharger, obligeant le joueur à faire mouche du premier coup.

LE CANON PLASMA
C'est comme la « rotateuse », en moins conventionnel. Il shoote en effet des boules de plasma, qui sont plus puissantes, mais qui bouchent un peu la vue...

LE BFG 9000
Vous appuyez sur la gâchette. Une bonne seconde après, une boule d'énergie d'au moins un mètre s'élance lentement. Au moindre obstacle, ça fait très mal...

sept espèces différentes (si vous avez l'intention de les compter tous, faites des paquets de cent !). Eh oui ! Doom est violent. C'est une boucherie permanente. Et même quand il n'y a pas de monstre, on a tellement peur d'en voir débarquer que c'en est violent ! C'est sûrement l'un des aspects qui a le fait le succès de ce jeu.

PLUS PRÈS DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Doom n'est pas que violent, c'est aussi un jeu remarquablement bien conçu. Tout d'abord, le joueur évolue dans un monde représenté en 3D, et bénéficie ainsi d'une totale liberté. Il faut noter que l'architecture des niveaux s'y prête bien, puisque

N'hésitez pas à tirer les ennemis par une fenêtre lorsque vous en avez l'occasion, ils ne se gênent pour le faire, eux.

Certaines portes, aussi belles soient-elles, nécessitent une clé particulière pour se laisser ouvrir.

Parfois, vous serez amené à circuler dans une cour. Rafraîchissant, mais dangereux avec toutes ces fenêtres !

vertical. On peut également trouver de nombreux passages secrets. N'hésitez pas à tâter les murs un peu louches... Parfois, des passages secrets s'ouvrent d'eux-mêmes, lorsque vous marchez à un certain endroit. Inutile de vous dire qu'ils sont rarement vides de tout monstre... Évidemment, il reste encore quelques Caliméro pour émettre des réserves. Qu'à cela ne tienne, ce n'est pas terminé. Je n'ai même pas parlé des effets de lumière. La luminosité varie d'une pièce à l'autre. Mieux, certaines pièces ont un éclairage défaillant qui clignote (je vois le monstre, je ne le vois plus). Et le comportement des monstres... Dès qu'ils vous ont vu, ils ne vous lâchent plus. Ils se montrent même capables d'ouvrir une porte quand ils vous savent derrière ! Si, par bonheur, un monstre tire dans un autre, il y a toutes les chances pour que ce dernier riposte. À vous de vous déplacer de façon à créer la zizanie entre eux ! À moins que vous ne préfériez jouir de plus de monstres à buter, c'est tellement bon... D'ailleurs, je vous conseille tout particulièrement l'utilisation du fusil à pompe si vous voulez vraiment vous faire plaisir.

RESTEZ PRÉSENTABLE

Avec tout ce qu'on se prend dans la tête, il aurait été malheureux qu'on ne puisse pas trouver quelques options disséminées. Les trousses de soins (1) régénèrent la santé. Les armures (2) permettent d'amortir les coups. Avec les combinaisons anti-radiations (3) vous marchez dans les lacs radioactifs sans frémir durant un temps. On trouve aussi des super armures et des aphères d'invincibilité.

Ce visage sculpté dans la pierre est inquiétant. À raison, puisque généralement, un Baron de l'Enfer rôde.

Jaguar vs 32X

Il ne fait aucun doute que la version Jaguar de Doom est supérieure à la version 32X, testée le mois dernier. 24 niveaux contre 15, ce n'est pas rien. Une fenêtre graphique beaucoup plus grande rend l'action plus claire. Enfin, contrairement à la 32X, les ennemis ne se présentent pas toujours de face, mais peuvent être visualisés sous tous les angles. Le seul avantage de la version 32X porte sur le son, puisque les musiques ont tout simplement disparu sur Jaguar.

Avis divers

BUBU : « Doom est vraiment l'ultime jeu d'action de la nouvelle génération, surtout avec cette version, la plus proche de l'originelle ! En effet, comment ne pas se liquéfier face à sa vue avoisinant la réalité virtuelle, son côté aventure (à la Dongeon Master), et surtout.. son ultra violence ? »
CALIMERO : « Je m'insurge ! Certes, je suis minoritaire à la rédac mais, selon moi, ce soft est trop basique et inintéressant. 98 % ? Milouse, mon ami, ce n'est pas sérieux... »

Un tas d'options, bien en évidence, je voudrais pas être négatif, mais c'est louche... Alors prudence.

UNE BEAUTÉ VIOLENTE

La réalisation de Doom est tout bonnement excellente. Des niveaux très bien conçus, avec plein de recoins, des portes fermées à clé, des téléporteurs, et divers pièges. Les graphismes s'affichent en 3D texturée (dite « mappée » en franglais) avec plusieurs textures très réalistes,

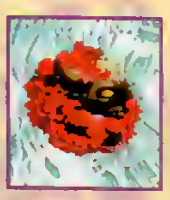
LES MONSTRES

ZOMBIES
Ce sont vos anciens collègues. Ils ne sont pas très méchants, mais vous si, alors vous les tuez quand même. En plus, ils possèdent des munitions pour vous.

SERGEANTS
Ah ça, les gradés, ils ont toujours quelque chose en plus ! Là, c'est un fusil à pompe. Très intéressant pour vous, mais gaffe, ils n'hésitent pas à s'en servir !

IMPS
Les imps sont des diablotins qui vous balancent des boules de feu. L'avantage par rapport aux balles, c'est que l'on peut slalomer entre. C'est marrant.

DÉMONS
Dans le genre pas de cerveau du tout, ils vous foncent dessus pour vous mordre férocement. La tronçonneuse est très appropriée pour les calmer.



ÂMES PERDUES
Des têtes de mort enflammées qui vous attaquent en se jetant sur vous comme des missiles. Lorsque l'une pointe sa face, les autres ne sont jamais loin...

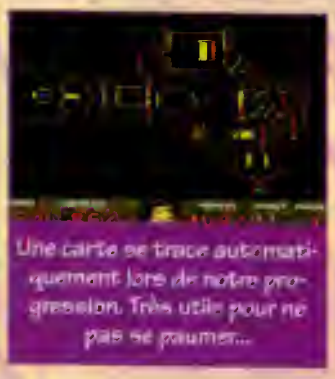
CACODÉMONS
Ces boules visqueuses à un œil ne sont pas très rapides, mais elles obstruent facilement un passage étroit. En plus, elles vous tirent dessus.

BARON DE L'ENFER
Ceux-là n'ont pas fait qu'un stage en enfer. Leurs projectiles sont franchement douloureux. Il ne faut pas hésiter à sortir les roquettes ou le BFG 9000.

LE PLUS BEAU
Alors ça, c'est vous-même en personne. Vous ne verrez pas cette image, sauf si vous jouez contre un adversaire humain via le câble réseau.

rendant parfaitement le bois, la pierre, le marbre, ou encore le métal. Quelques détails morbides (cadavres pendus à demi déchiquetés, types écrasés contre un mur ou empalés sur un pic) renforcent l'atmosphère gore ; le sang gicle au moindre impact de balle et le son n'est pas en reste au niveau du réalisme. L'animation 3D est incroyable et la jouabilité très correcte. Les 24 niveaux, dont un est caché (on y accède par le troisième level), suffisent amplement à la durée de vie. Attaquez le jeu directement au niveau 3 ou 4 (le 5 est quasi impossible) pour ne pas découvrir des stages presque vides. De plus, la sauvegarde vous permet de reprendre au niveau où vous avez perdu. Enfin, et c'est le pompon, Doom peut se jouer à deux avec deux Jaguar. Soit on fait équipe, soit on se met sur la tronche. Ce jeu est une pure merveille.

Milouse,
a trouvé un paradis en enfer.


Une carte se trace automatiquement lors de notre progression. Très utile pour ne pas se paumer...

Jaguar

DOOM

98

éditeur	ID SOFTWARE
genre	BOUCHERIE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	REGLABLE
durée de vie	FABULEUSE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 99%

En résumé

Que quiconque découvre un défaut à ce jeu me fasse signe. Ce Doom justifierait l'achat non pas d'une mais de deux consoles Jaguar !

GRAPHISME 94%
La variété et le réalisme font totalement oublier la pixellisation des sprites.

ANIMATION 98%
Quelle souplesse et quel réalisme (encore !) dans les mouvements !

SON 90%
On regrette l'absence de musique. Mais les bruitages sont excellents.

JOUABILITE 92%
Il faut un peu d'habitude pour maîtriser les déplacements. Ensuite, quel bonheur !

90 85 80 75 70 65 60 55 50

SOLEIL

La fin de l'année 94 a vu déferler une ribambelle de jeux de rôle, et ce n'est pas fini. Pour preuve, le fabuleux Soleil. Annoncé de longue date, il débarque enfin dans une version francisée.

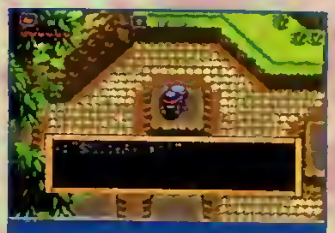
Depuis le temps que je pratique les jeux de rôle sur console, rien ne m'étonnait plus. Pourtant, je dois reconnaître que Soleil m'a emmené de surprise en surprise. Déjà, rien que le nom a attiré mon attention. On n'a pas tous les jours l'occasion de voir un jeu avec un titre français ! Et la traduction s'étend à la totalité des textes (ne vous fiez pas aux photos prises sur une version anglaise, la VF n'étant pas dispo à l'heure où nous testons le jeu). C'est plutôt bien parce que niveau difficulté, vous allez être servi !

DUEL EN PERSPECTIVE

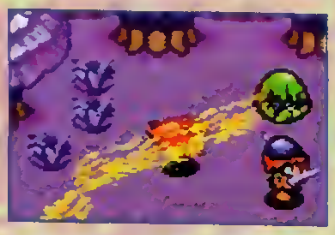
Lorsque l'on s'apprête à se lancer dans un jeu de rôle, la tradition exige que l'on étudie l'introduction. D'une manière générale, elle reflète bien l'esprit du jeu et permet même d'en deviner certains aspects. Soleil est l'exception qui confirme la règle. En effet, après avoir vu l'intro (la Genèse nouvelle version), on ne sait toujours pas dans quelle galère on s'embarque. Adepte de la méditation transcendentale tibétaine en état de lévitation, j'ai réussi à garder mon zen et décidé de pousser plus loin mon investigation. Scène 1 : les décors pleins de couleurs pastel contrastent avec tout ce que l'on trouve

APPRENDRE

Quand vous vous retrouvez catapulté dans le vif de l'action, vous savez à peine manier l'épée. Votre progression passera donc inévitablement par une phase d'apprentissage des gestes de base.



Sympa la traduction en français ! Pas de panique, pendant une bonne partie du jeu vous ne parlerez qu'aux animaux.

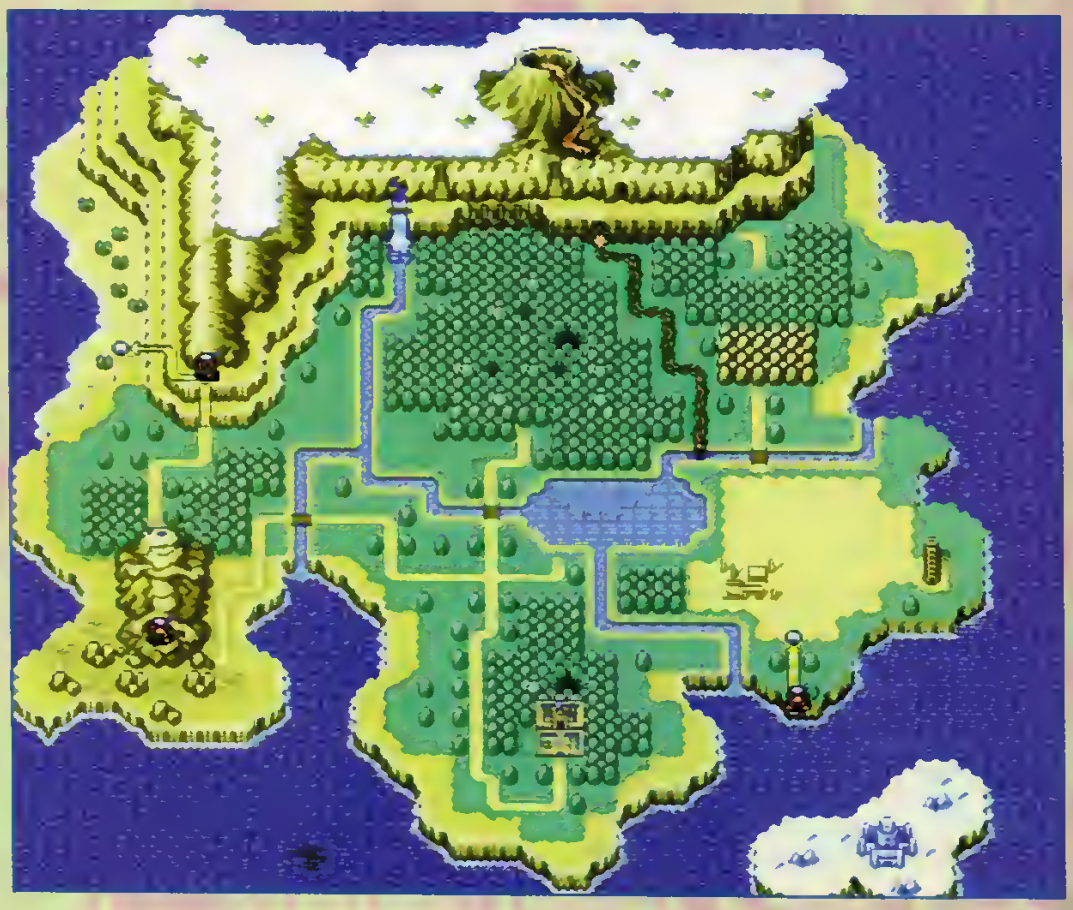


UNE MÉNAGERIE AMBULANTE

Dans la plupart des jeux de rôle, vous rencontrez des alliés qui se joignent à votre cause. C'est également le cas dans Soleil, à la différence près que ce sont des animaux. Dans la pratique, leur présence vous fait bénéficier de nouvelles aptitudes.

Nos amies les bêtes

Tout au long de votre aventure, votre aptitude à parler aux animaux vous permettra de vous faire beaucoup d'amis au sein de la faune. Certains se rallieront bien volontiers à votre quête et leur compagnie vous apportera pas mal d'avantages.
Dans Soleil, ce sont les animaux qui vous font bénéficier d'un élément qui dans d'autres jeux s'appelle la magie. Ainsi, le vol de la chauve-souris forme autour de vous un excellent bouclier, la présence du chat vous permet de ressusciter une fois, le pingouin transforme votre épée en arme contre les créatures de feu, etc. Si certains de ces animaux se joignent à vous gracieusement, d'autres en revanche ne vous loueront leurs services que contre une certaine somme d'argent. Toutefois, signalons que vous ne pouvez pas être accompagné par plus de deux animaux à la fois.



LE MONDE

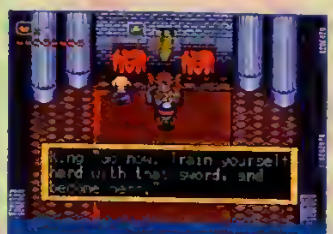
Dès les premières minutes de jeu, le déroulement de Soleil laisse à penser que l'on a affaire à un jeu de rôle linéaire. En effet, en quittant la ville de départ (Soleil), votre héros n'a pas le choix quant à la direction à prendre. Ce sentiment se confirme lorsque l'on s'aperçoit que, d'une étape à une autre, aucune alternative n'est jamais offerte. Cependant, au fur et à mesure que votre personnage s'enrichit de nouvelles facultés, certains passages infranchissables de prime abord deviennent envisageables. Il ne faudra donc pas hésiter à revenir en arrière et à revisiter des secteurs déjà explorés précédemment quand votre perso sera mieux armé ou accompagné.

L'évolution du jeu vous mène de surprise en surprise. Ici, une séance de karting où la victoire est d'une importance capitale.

habituellement dans ce type de jeu. Cette première confrontation avec le personnage ne manquera pas de déclencher une polémique quant à sa ressemblance avec le héros de Zelda. Sur ce point, je ne peux qu'être d'accord, d'autant plus que d'autres éléments visuels s'y apparentent.

DEVENIR UN HÉROS EN TROIS LEÇONS

L'ambition de tout personnage de jeu de rôle étant de devenir un héros, une entrevue avec le roi de la ville de Soleil s'impose d'entrée. Vous apprenez qu'il faut vous rendre à l'école de Rafflesia afin d'y passer trois épreuves mettant chacune l'accent sur une aptitude physique : le lancer d'épée, le saut et la course. Ça paraît simple sauf que seul un bouton du paddle est opérationnel au début (celui permettant de donner des coups d'épée). Le lancer de l'épée s'acquiert dès les premières minutes, mais l'apprentissage des deux autres aptitudes vous amènera à traverser le continent de long en large.
À chaque étape, vous serez confronté à une scène d'action/réflexion en



Avant de devenir un héros, vous devez passer trois épreuves qui testeront chacune de vos capacités physiques.

vue verticale. Durant ces séquences, votre personnage progresse dans un niveau où les monstres font vraiment office de figurants ; deux coups d'épée et on n'en parle plus. Mais alors où se trouve la difficulté ? Elle tient tout simplement à la maîtrise des facultés du héros tel le lancer de l'épée qui sert, entre autres, à déclencher des mécanismes à distance ouvrant de nouvelles zones d'investigation. Une fois assimilé ce principe, on se retrouve confronté à un nouveau problème quand la course (faculté que vous ne possédez pas encore) ou le saut semblent être la seule solution pour franchir un précipice. On gamberge, on fait trois fois le tour du jeu avant de réaliser que le franchissement du gouffre est le seul moyen de continuer. Il faut alors se poser le problème en d'autres termes, à savoir comment prendre son élan lorsque l'on ne sait pas courir. Parfois l'idée vient immédiatement à l'esprit (c'est rare), dans d'autres cas la solution est tellement tordue qu'avant de la trouver on hésite entre les barbituriques, le bazooka nucléaire cher à Bubu ou l'overdose de chantilly pour en finir une fois pour toutes. Quand enfin la solution est trouvée, un nouvel obstacle se présente...

L'avis de MC Yas, 14 ans, mascotte de choc

« Soleil est un jeu très cool qui propose de superbes graphismes et une très longue durée de vie. Le grand "plus" de ce jeu reste tout de même l'entière tradution en français qui le rend plus accessible à tous ceux qui — comme moi — ne parlent pas hyper bien anglais. Malheureusement, la difficulté risque d'en rebuter plus d'un. En effet, quelques passages sont vraiment ardus. Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, il vous faudra récupérer le plus d'informations, ce qui vous permettra d'avancer progressivement dans le jeu. Pour passer les niveaux, vous devrez impérativement avoir acquis certaines aptitudes (sauter, courir...). Vraiment, je trouve que ce jeu a tout pour plaire : il est beau, long et fun (notamment la séquence on l'on voit Sonic allongé sur la plage dans Anemone beach). Bref, à mon avis, c'est le meilleur jeu de rôle sur MD. »

UNE GALÈRE PARMI D'AUTRES

Le plan du secteur de Hot Daisy illustre bien le type de galères que vous êtes susceptible de rencontrer. Il y a bien sûr une dizaine de monstres mais vous vous en débarrasserez en quelques coups d'épée. La difficulté tient en fait surtout à la rivière de lave. Lors de votre première visite, elle est recouverte de végétation et le scrolling de l'écran vous empêche d'apercevoir l'interrupteur qui, une fois actionné, dégagera le passage. Pour réussir à la franchir, choisissez l'écureuil volant dont la compagnie vous offre de faire ricocher votre arme sur les murs. Lancez votre épée en diagonale ; en deux rebonds, elle actionnera l'interrupteur. Vous pourrez ainsi franchir la rivière et continuer votre épopée.

Ça y est, la médaille d'or ! Hélas, à ce stade du jeu, vous ne pouvez toujours pas parler aux humains, donc au roi.

Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour arriver à ses fins. Je dis ça, mais cette chute est une délivrance après la galère.

Au bout d'une heure de jeu (si vous ne galérez pas !), la rencontre d'une diseuse de bonne-aventure vous fera bénéficier du don de parler avec les animaux. En contrepartie, vous deviendrez incapable de communiquer avec les humains. Ce pouvoir vous permettra cependant de gagner la sympathie des animaux dont certains se joindront à votre quête. Ces

SOLEIL

Pendant que vous vous échinez à sauver le monde, Sonic est tranquillement en train de bronzer sur une chaise longue.

Le blizzard qui souffle à ce niveau permet au héros de faire de grands sauts sans pour autant diposer de la faculté de courir.

alliés, pour le moins originaux, vous seront d'une aide bien précieuse pour tout ce qui touche à l'exploration et, dans une moindre mesure, au combat (voir l'encadré).

Toujours dans le registre des idées originales : une séance de karting. La pile de sauvegarde du jeu vous permettra de conserver le meilleur temps réalisé sur le circuit. Indépendamment du chrono, si vous parvenez à battre votre rival (une espèce de singe), celui-ci viendra se joindre à votre quête, en vous faisant bénéficier de la faculté de courir.

Ça semble clair, les idées originales et drôles ne manquent pas et compensent une certaine légèreté de scénario qui aurait gagné à être plus complexe. Toutefois, le challenge proposé possède des arguments de poids pour attirer les fans de jeux de rôle les plus assidus sans pour autant pénaliser les débutants. L'indiscutable force de Soleil est de remettre en question tous les acquis en matière de jeux de rôle.

Wolfen

Ce jeu est tellement difficile que trouver un tel stock de pièces mériterait presque de sabler le champagne.

DES BOSS PLUTÔT RARES

Les boss que vous croiserez sont à l'image du reste du jeu : de vraie casse-tête, pas bien méchants, mais dont il faut découvrir le point faible pour en venir à bout, ce qui n'est pas toujours une mince affaire.

éditeur	SEGA
genre	JEU DE ROLE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	INHUMAINE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Surnommé le clone de Zelda façon Sega, Soleil enthousiasmera ceux qui, je cite, « en ont marre des jeux de rôle torchés en deux jours ».

GRAPHISME 92%
Les graphismes dans les teintes pastel sont très agréables à l'œil.

ANIMATION 85%
C'est fluide, rapide et efficace sans toutefois rien proposer d'exceptionnel.

SON 85%
La musique n'est jamais lassante même lorsque l'on se retrouve bloqué.

JOUABILITE 95%
Soleil est parfaitement jouable et heureusement car il est très difficile.

CANNON FODDER

Megadrive

Heroes in victory. Le nom de tous les soldats ayant réussi leur mission s'inscrit ici. Ils montent en grade. Logique.

Plus amusant que véritablement stratégique, Cannon Fodder est une simulation de guerre peu orthodoxe. Votre armée, au garde-à-vous, n'attend plus que vos ordres pour se lancer dans la bataille.

L'histoire de Cannon Fodder commence sur micro, et pour être plus précis, sur Amiga. Apparemment, le jeu a connu un succès suffisant pour que Virgin se décide à l'éditer sur Megadrive et sur SN le mois prochain. Une excellente idée puisque Cannon Fodder, quoique d'une réalisation assez simple, bénéficie d'une ambiance hors du commun.

LA GUERRE, C'EST PAS BEAU...

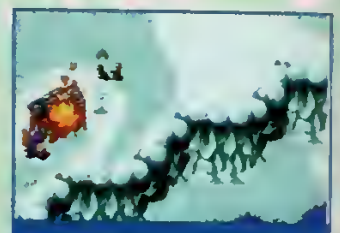
Cannon Fodder vous propose de participer à différentes missions. Il y en a 24 au total et chacune d'elles est divisée en plusieurs phases. Résultat : 72 phases de jeu différentes avant de pouvoir admirer le générique de fin.

Les lanceurs de roquettes ennemis sont des adversaires redoutables. La portée de leurs tirs est impressionnante.

Plutôt pas mal ! Votre but, lors de chaque mission, se résume à deux objectifs : l'anéantissement de tous vos ennemis et la destruction de leurs différents bâtiments. C'est simple, primaire, facile à comprendre, bref, c'est militaire.

Pour mener à bien vos missions, vous disposez d'un groupe de plusieurs hommes (trois ou quatre la plupart du temps). Vous pouvez, à votre convenance, décider de diriger la totalité de vos hommes ou bien de les séparer. Avantage de la première solution : une plus grande puissance de feu. Avantage de la seconde : en cas de coup dur, vous ne perdez qu'un élément et les autres peuvent terminer le travail commencé par le regretté défunt. Côté armement, les soldats (les vôtres et les ennemis) disposent de trois sortes d'armes : la mitrailleuse (bastos infinies), les grenades et le lance-roquettes. Utilisez les deux dernières avec parcimonie. Certaines missions vous autorisent à conduire différents engins (tanks, chasse-neige, hélicos). S'ils sont utiles, n'oubliez pas que ces véhicules ne vous rendent pas invulnérable. Ainsi,

Les croix de ce cimetière sont plus nombreuses à chaque fois qu'un de vos hommes passe l'arme à gauche. Rest in peace.

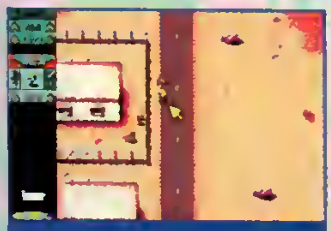


Boum ! Voilà un baraquement qui ne servira plus de refuge à vos ennemis. Ils n'auront qu'à aller squatter ailleurs.

ne vous amusez pas à plonger dans l'eau avec le chasse-neige pour voir s'il flotte : la réponse est non (j'ai tenté l'expérience). Très important : n'oubliez pas que, pour réussir une mission, un nombre déterminé d'hommes vous est alloué. Vous pouvez la recommencer pas mal de fois, mais le « réservoir » humain n'est pas illimité. De plus, chaque sprite est humanisé et porte un prénom. On s'y attache plus facilement. Ainsi, j'ai fait la connaissance, avec surprise, de Matt, Pedro et... Chris ! Ma joie fut de courte durée : les trois sont morts.

Attention aux bourrins

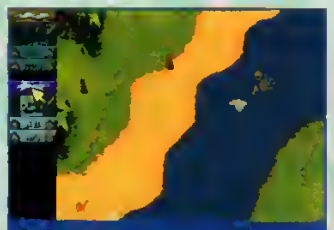
Avec Cannon Fodder, on ne fait pas dans la dentelle, certes, mais une certaine dose de minutie et de finesse se révèle indispensable si vous ne voulez pas envoyer tous vos hommes à l'abattoir. Première leçon : attention aux roquettes que vous lancez. Si vous êtes trop près d'un élément du décor (par exemple une barrière), vous explosez avec votre projectile. Avec les grenades, c'est plus sûr puisque vous les envoyez en hauteur. De même, lorsque vous faites sauter une installation ennemie, faites bien attention que son toit ou sa porte ne vous tombe pas dessus. Ça arrive quelquefois et c'est très énervant. Deuxième leçon : pensez à nettoyer tous les ennemis à vue avant de plonger à l'eau. Une fois dans l'élément liquide, vous n'avez en effet plus la possibilité de tirer, sauf quand vous avez encore pied, et vous êtes une cible facile. Troisième et dernière leçon : ne vous laissez pas faire et mettez-leur-en plein la gueule à ces empaffés !



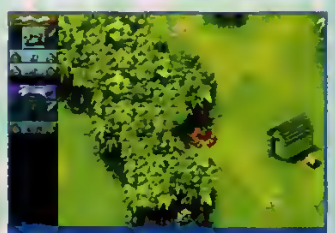
Certains personnages (habitants, indigènes...) sont pacifiques et ne vous veulent aucun mal. Inutile de les canarder.

... MAIS ÇA PEUT ÊTRE RIGOLO

Cannon Fodder se singularise par une ambiance très rigolote qui nous permet de jouer à la guerre et non pas de la faire. La nuance est d'importance. Les soldats, sur l'écran, ne mesurent pas plus de quelques pixels de haut et, lorsque vous leur tirez dessus, vous les transformez en un petit tas sanguinolent qui pousse des



Approche silencieuse, les pieds dans l'eau. Évitez de vous faire repérer sinon vous serez vraiment très mal.



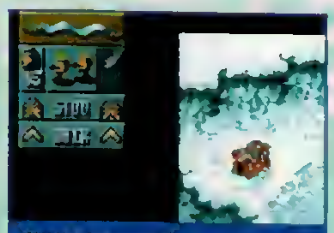
Tactique vicieuse : repérez une bande ennemie, mettez-vous à couvert derrière les arbres, et... balancez une grenade !

APOCALYPSE NOW

La jungle meurtrière de Cannon Fodder n'est pas sans rappeler le cadre exotique de certains grands classiques du film de guerre où les Viêt-congs interprètent invariablement les méchants et où le rôle des gentils est tenu bien sûr par les amis américains. Comme sur grand écran, vous ressentirez des sueurs froides en apercevant, au détour d'un bosquet, une ribambelle d'ennemis vous foncer dessus. Ne vous laissez pas impressionner. Faites-en autant, rispostez et profitez de l'effet de surprise pour les ratatiner. N'oubliez pas non plus de vous approprier les munitions près des baraquements. Attention ! Tirer sur les caisses les ferait exploser.

En une rafale, vous pouvez vous débarrasser de plusieurs ennemis à la fois. Un seul regret : les cadavres ne restent pas.

hurlements de douleur à n'en plus finir (vous pouvez les arrosez de balles une multitude de fois et les corps roulent ou bien partent dans les airs). Encore plus drôle : vous pouvez tirer sur des civils innocents — sauf lorsque le but de la mission est de les épargner — ou sur des animaux. Abstraction faite de tout parallèle à la réalité, c'est vraiment très rigolo.



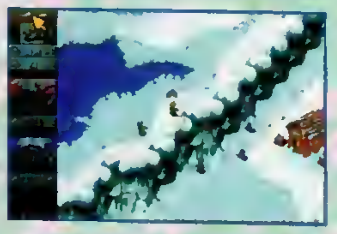
Voici la carte de l'endroit où vous vous trouvez. Profitez-en pour repérer les lieux et mettre au point une tactique.

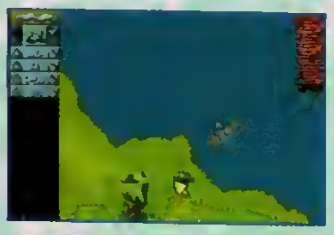
Notez que les pièges qui vous attendent sont nombreux et qu'ils ne sont pas tous représentés par un projectile ennemi (mines, sables mouvants, chutes dans le vide...).
Drôle, assez diversifié (que ce soit la variété des décors ou véhicules...) et bénéficiant d'une durée de vie tout à fait respectable, Cannon Fodder est un jeu pas comme les autres qui a pour lui le mérite de l'originalité. Moi, j'aime.

Chris,
« Pan, t'es mort ! »

« Nuances », les avis de Didou et Elwood

DIDOU : « L'idée de diriger une troupe d'hommes semblait assez emballante à première vue mais, au bout du compte, on se retrouve toujours à charger dans le tas en exterminant tous ceux qui croisent notre chemin. Le jeu n'est hélas pas assez stratégique, j'attendais plus de tactiques, de repérage enfin une vraie mission. Mais attention je ne dis pas que tout est mauvais, j'affectionne tout particulièrement d'achever mes adversaires agonisants, ou de les faire voler dans les airs à grands coups de rafales de mitrailleuse. C'est grave doc ? »
ELWOOD : « Cannon Fodder est certes un jeu marrant et assez fun, mais il semble cependant un peu limité niveau longévité. Le principe du jeu somme toute banal et les graphismes microscopiques ne le rendent pas spécialement attrayant. Alors ceux qui aiment le bourrinage sans retenue apprécieront peut-être. Personnellement je n'accroche pas franchement ! Un jeu sans prétention qui n'a rien de formidable. »





DIFFÉRENTS TYPES DE TERRAINS

Selon que vous vous trouvez sur la neige, dans la jungle ou dans l'eau, les déplacements de vos soldats ne seront pas les mêmes. Ainsi, méfiez-vous des pentes verglacées qui vous font glisser sans que vous puissiez rien faire. Dans l'eau, n'oubliez pas que dès que vos bonshommes n'ont plus pied, ils ne peuvent plus tirer. Enfin dans la jungle, n'hésitez pas à vous mettre à couvert derrière les arbres.

Megadrive
CANNON FOLDER

éditeur	VIRGIN
genre	GUEGUERRE
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	LE NOMBRE DE VOS SOLDATS
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	ASSEZ ELEVEE
prix	D

PLAYER FUN 95%

en résumé

Jouer à Cannon Fodder, c'est faire mumuse avec des petits soldats qui ont échangé leur plomb contre du pixel. Rigolo, divertissant et très sympa.

GRAPHISME 75%
Simple, clair, pas très recherché... mais ça n'a pas d'importance.

ANIMATION 90%
Les sprites disposent de peu de mouvements mais ils se déplacent bien.

SON 80%
Peu de musique. Le bruit des tirs et des cris de douleur pendant les missions.

JOUABILITÉ 85%
On a souvent l'impression de mourir injustement. Mais ça n'est qu'une impression.

100 95 90 **89** 80 75 70 65 60 55 50

REVENDEZ vos JEUX et CONSOLES d'occasion

30 à 70% moins cher que les jeux neufs.

ACHETEZ

3615 SCOREGAMES
Commandes, nouveautés ...

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro Jussieu • RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 89 • Parking Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Metro Jussieu
• RER Luxembourg/St Michel
• BUS 63 86 87 89
• Parking Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
R 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 h à 13 h
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN Orlyval
• RER Antony • BUS 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h
• 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin
• BUS 3 / 4

42, rue de Paris
OUVERT LE DIMANCHE 10 h à 13 H
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER St Germain en Laye
• A 200 m du RER

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SCOREGAMES LA VIDEO PASSION

DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

★★★★★ SEGA ★★★★★

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME GEAR (avec Columns) 649 F (neuve) 449 F (occasion)
ADAPTATEUR JEUX MASTER 99 F — ADAPTATEUR SECTEUR 49 F
LOUPE GROSSISSANTE 59 F — BATTERIE PACK 6 HEURES 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
COLUMNS 59 F — SONIC 2 139 F — MORTAL KOMBAT 189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ALADDIN 299 F — FIFA SOCCER 299 F — SAMOURAI SHODOWN 299 F
ASTERIX 2 299 F — LE ROI LION 299 F — SHINING FORCE II 299 F
DRAGON 299 F — MORTAL KOMBAT II 299 F — SONIC TRIPLE TROUBLE 299 F
ECCO 2 299 F — PETE SAMPRAS TENNIS 299 F — SUPER CAESAR PALACE 299 F
FATAL FURY SPECIAL 299 F — ROAD RASH II 299 F — X MEN II 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) : SONIC II 79 F — WIMBLEDON 99 F
JEUX NEUFS : DRAGON 269 F — LE ROI LION 299 F — ALADDIN 299 F — MORTAL KOMBAT II 329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

SATURN dispo TEL — CLOCKWORK KNIGHT TEL — GALE RACER TEL — [illegible] TEL — [illegible] TEL
8 nouveautés attendues en Janvier 95

32X (neuve) 1290 F — COSMIC CARNAGE TEL — [illegible] TEL — [illegible] TEL
DOOM 489 F — VIRTUA RACING DE LUXE 489 F — STAR WARS ARCADE 489 F — SUPER MOTOCROSS 489 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette 599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 399 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2 2990 F
MEGADRIVE (neuve) 59 F — MANETTE 6 BOUTONS 99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F — ADAPTATEUR SECTEUR 99 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM 199 F — MANETTE PROGRAMMABLE 179 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
SONIC 49 F — SONIC 2 139 F — TEAM USA BASKET 199 F
STREET OF RAGE 59 F — STREET FIGHTER 2' 139 F — ALADDIN 249 F
TERMINATOR 2 99 F — LHX ATTACK CHOPPER 149 F — FIFA SOCCER 249 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 139 F — ETERNAL CHAMPION 169 F — FLASHBACK 249 F
GLOBAL GLADIATOR 139 F — PRINCE OF PERSIA 169 F — LANDSTALKER 375 F
MICKEY & DONALD 139 F — MEGAGAMES (3 jeux) 199 F — NBA JAM 349 F
MORTAL KOMBAT 139 F — PSG FOOTBALL 199 F — SONIC 3 349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
FLINK 369 F — PROBOTECTOR 399 F — STREET OF RAGE III 449 F
GENERATION LOST 369 F — RED ZONE 399 F — TITI & GROS MINET 449 F
TINY TOON ALL STARS 369 F — SHAQ FU 399 F — URBAN STRIKE 449 F
ECCO II 399 F — SHINING FORCE II 399 F — MORTAL KOMBAT II 469 F
FIFA 2 399 F — SONIC & KNUCKLES 399 F — MR NUTZ 489 F
JORDAN ADVENTURE 399 F — DRAGON 449 F — NBA LIVE 95 489 F
LE ROI LION 399 F — LEMMINGS II 449 F — NIGEL MANSELL INDY 489 F
LETHAL ENFORCER 2 399 F — LIVRE OF LA JUNGLE 449 F — EARTH WORM JIM 499 F
MEGA BOMBERMAN 399 F — MICROMACHINE II 449 F — RISE OF THE ROBOT 449 F
MICKEYMANIA 399 F — NHLPA 95 449 F — SUPER STREET FIGHTER II 499 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — MEGA CD 2 français neuf + 1 jeu 1590 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
ROAD AVENGER 69 F — FINAL FIGHT 169 F — THUNDERHAWK 169 F
BATMAN RETURN 169 F — PRINCE OF PERSIA 169 F — NHL HOCKEY 94 199 F
ECCO THE DOLPHIN 169 F — SONIC CD 169 F — SYLPHEED 199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
FLINK 199 F — LETHAL ENFORCER 2 349 F — FORMULA 1 449 F
LETHAL ENFORCERS 1 249 F — MICKEYMANIA 399 F — JURASSIC PARK 449 F
TERMINATOR 269 F — MORTAL KOMBAT 399 F — REBEL ASSAULT 449 F
FLASHBACK 299 F — NBA JAM 399 F — RISE OF THE ROBOT 449 F
GROUND ZERO TEXAS 299 F — ECCO 2 449 F — TOMCAT ALLEY 449 F
ANOTHER WORLD 349 F — FIFA SOCCER 449 F — NIGHT TRAP (VF) 499 F

SONY PLAYSTATION

DISPO TEL

★★★ NEO-GEO ★★★

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO (+ 1 JEU) 1290 F — CONSOLE CD ROM NEO-GEO 3490 F
Memory Card* 159 F — MANETTE 499 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :
FATAL FURY 249 F — FATAL FURY 2 349 F — WORLD HEROES 299 F
WORLD HEROES 2 299 F — SUPER SIDEKICK 399 F — SAMOURAI SHODOWN 699 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS CD) :
AEROFIGHTER 449 F — FATAL FURY SPECIAL 499 F — SAMOURAI SHODOWN II 499 F
ART OF FIGHTING 2 499 F — KING OF FIGHTER II 499 F — SUPER SIDEKICK 2 499 F

★★ CDI PHILIPS ★★

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette 3490 F — Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F — Carte Full Motion vidéo 1290 F

Exemple de prix (CD NEUFS) FILMS :
APOCALYPSE NOW (3CD) 169 F — COFFRET JOHNNY HALLYDAY 349 F — RAIN MAN 169 F
BONS BAISERS DE RUSSIE 169 F — FLIC BEVERLY HILLS 2 169 F — UN TICKET POUR 2 169 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS) DIVERS :
SCOTLAND YARD 169 F — HOTEL MARIO 239 F — 7TH GUEST 279 F
ANGE ET DEMON 209 F — INTERNATIONAL TENNIS OPEN 239 F — KETHER 279 F
ASTERIX 239 F — LINK [illegible] 239 F — [illegible] 279 F
JOY OF SEX 239 F — ZELDA 239 F — DICTIONNAIRE HACHETTE 680 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :
LES SURVIVANTS 169 F — DRAGON'S LAIR II 349 F — MAD MAG MAC CHEE 399 F
THELMA ET LOUISE 169 F — PLAYBOY COMPLETE MASSAGE 249 F — LES VINS DE FRANCE 489 F

★★★★★ 3 DO ★★★★★

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL

Exemple de prix (NEUFS) : MANETTE 249 F
DRAGON LORE 375 F — REBEL ASSAULT 375 F — SUPREME WARRIOR 375 F
FIFA SOCCER 375 F — SAMOURAI SHODOWN 375 F — STARBLADE 375 F
NEED FOR SPEED 375 F — SUPER STREET FIGHTER 375 F — THEME PARK 375 F

★★ AMIGA CD 32 ★★

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

★★★ JAGUAR ★★★

1990 F CONSOLE JAGUAR + 1 JEU

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :
CRESCENT GALAXY 275 F — RAIDEN 275 F — WOLFENSTEIN 3D 299 F
DINO DUDES 275 F — TEMPEST 2000 275 F — BRUTAL SPORTS 349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) : MANETTE SUPPLEMENTAIRE 249 F
CLUB DRIVE 449 F — THEME PARK 449 F — KASUMI NINJA 499 F
DOUBLE DRAGON V 449 F — WOLFENSTEIN 3D 449 F — RISE OF THE ROBOT 499 F
SPACE WARS 449 F — CHECKERED FLAG 2 499 F — ALIENS VS PREDATOR 549 F
SYNDICAT 449 F — DRAGON 499 F — DOOM 549 F

★★★ NINTENDO ★★

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY (Française) — Neuve 299 F — Occasion 199 F
SUPER GAME-BOY 269 F — LOUPE ECLAIRANTE 59 F — PACK BATTERIE (12H) 99 F
CABLE LINK 39 F — ADAPTATEUR SECTEUR 49 F — ADAPT. ALLUME CIGARE 99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
TETRIS 49 F — SUPER MARIO LAND 2 159 F — SUPER MARIO LAND 3 175 F
SUPER MARIO LAND 1 139 F — MORTAL KOMBAT 175 F — ZELDA 175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
JURASSIC PARK II 229 F — SAMOURAI SHODOWN 249 F — JUNGLE STRIKE 269 F
ALADDIN 249 F — SCHTROUMPFS 249 F — LEMMINGS II 269 F
DONKEY KONG 249 F — SUPER MARIO LAND 3 249 F — MICROMACHINE 269 F
DUCK TALES II 249 F — TETRIS II 249 F — MR NUTZ 269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F — TINY TOON WACKY 249 F — NBA JAM 269 F
LE ROI LION 249 F — MORTAL KOMBAT II 259 F — YOGI BEAR 269 F
POWER RANGERS 249 F — DESERT STRIKE 269 F — FIFA 279 F

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F — MANETTE * 69 F
SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F
DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 49 F — ADAPTATEUR GAME [illegible] 99 F — 2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ASTERIX 199 F — LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F — SCHTROUMPFS 249 F
ALADDIN 249 F — LE ROI LION 249 F — RESCUE RANGERS II 299 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE) 599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + MARIO 4 699 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS 999 F
MANETTE SUPER 4 69 F — SUPER GAME BOY 269 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 99 F — 2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS 149 F — MANETTE ASCII PAD (6 boutons) 99 F
ACTION REPLAY PRO 2 349 F — MANETTE PROGRAMMABLE 179 F

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) 99 F
SUPER PROMO TINY TOON (neuf) 199 F
SUPER PROMO FLASHBACK (neuf) 199 F
SUPER PROMO DRAGON BALL Z3 (Jap) 299 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française)
STREET FIGHTER II 99 F — JURASSIC PARK 149 F — PRINCE OF PERSIA 249 F
ULTRAMAN 99 F — STREET FIGHTER 2 TURBO 149 F — CANTONA FOOTBALL 269 F
CHUCK ROCK 139 F — ALIEN III 199 F — SIM CITY 269 F
F ZERO 139 F — F1 POLE POSITION 199 F — SUPER MARIO KART 269 F
FLASHBACK 139 F — MARIO ALL STARS 199 F — ZELDA III 269 F
BOXE RUNNER 139 F — YOUNG MERLIN 199 F — DRAGON BALL Z 299 F
WORLD LEAGUE BASKET 139 F — ALADDIN 249 F — NBA JAM 379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
CHOPLIFTER 3 299 F — NBA LIVE 95 449 F — FIFA SOCCER 95 499 F
DRAGON BALL Z 3 (JAP) 299 F — SAMOURAI SHODOWN 449 F — F1 POLE POSITION 2 499 F
SKY BLAZER 299 F — SECRET OF MANA + guide 449 F — JORDAN ADVENTURE 499 F
TETRIS + DR MARIO 399 F — SHAQ FU 449 F — JURASSIC PARK 2 499 F
LEMMINGS II 399 F — SUPER BOMBERMAN 2 449 F — LE ROI LION 499 F
NHL 95 399 F — SUPER HOCKEY 449 F — MORTAL KOMBAT II 499 F
STREET RACER 399 F — SUPER METROID + livre 449 F — RETURN OF THE JEDI 499 F
DRAGON 449 F — TINY TOON WACKY 449 F — SUPER INDIANA JONES 499 F
JUNGLE STRIKE 449 F — DONKEY KONG COUNTRY 469 F — SUPER STREET FIGHTER II 499 F
KICK OFF 3 449 F — ACTRAISER 2 499 F — TURN & BURN 499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 449 F — BATMAN & ROBIN 499 F — NIGEL MANSELL INDY 239 F
MICKEYMANIA 449 F — EARTH WORM JIM 499 F — POWER RANGERS 549 F
MICROMACHINE 449 F — EMPIRE STRIKE BACK 499 F — [illegible] 349 F

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 / 48 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins) (Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

☆☆☆ GAGNEZ DES CADEAUX ☆☆☆

Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :
• 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu dont le montant est de 500 F (frais de port exclu)
• 1 SAC À DOS [illegible] pour l'achat d'un jeu dont le montant est plus de 500 F (frais de port exclu)

NOUS ACHETONS (Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur •NES •CD 32 •MASTER SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F
• RAMICARD à partir de 2 F • PISTOLET LOCK-ON 299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 25 F • [illegible] DRAGON BALL Z 99 F
• Pin's DRAGON BALL Z 29 F
(Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

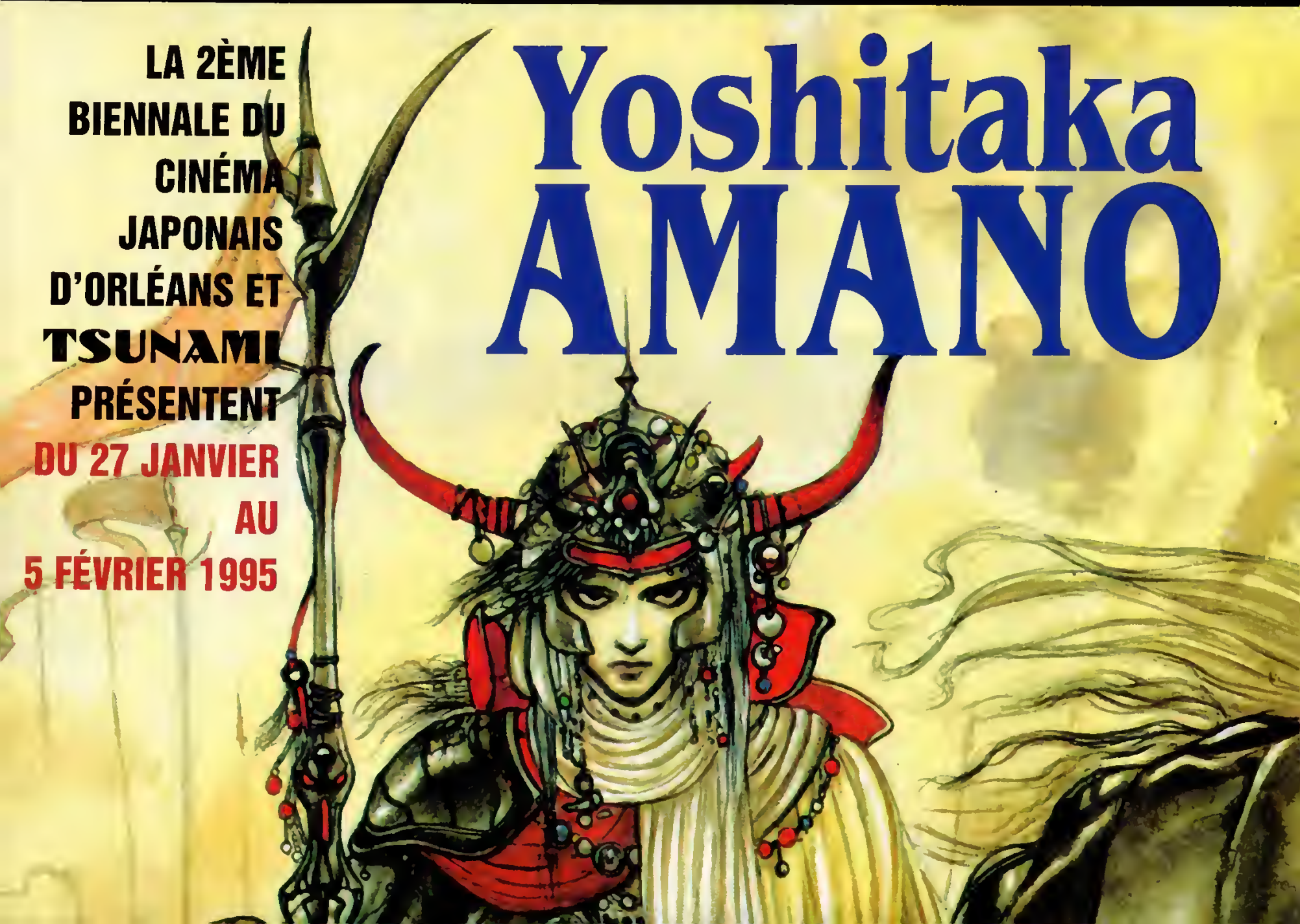
BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .. .. VILLE ....
TEL DOM ... . CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
Date expiration . . /
Signature

PLAYER 01/95


LA 2ÈME BIENNALE DU CINÉMA JAPONAIS D'ORLÉANS ET TSUNAMI PRÉSENTENT
DU 27 JANVIER AU 5 FÉVRIER 1995
Yoshitaka AMANO

Character-designer de
Dessins animés et du
jeu vidéo
FINAL FANTASY VI
FESTIVAL DE
DESSINS ANIMES JAPONAIS
© 1994 YOSHITAKA AMANO / NTT PUBLISHING
TOUS NOS REMERCIEMENTS À : TEN PRODUCTION -
SQUARE - NTT SHUPPAN - BANDAI - MOVIC - KIRYUKAN -
TOEI - STUDIO PIERROT - TOKUMA SHOTEN
TRANS ATLANTIC ENT - TOHOKU SHINSHA - MAZE VIDEO -
Player one
102 FM
TONAN
BANDAI
AIRBORNE EXPRESS
TOKYO-PARIS

Le Magazine N°1 des Consoles

Player One

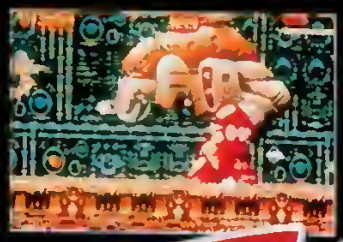
AU TÉLÉPHONE

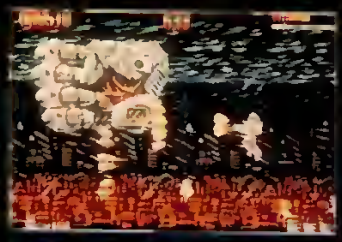
JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX, DES CONSOLES

ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX

Ce mois-ci :





MEGA TURRICAN

Implacablement destructrice, d'une méchanceté dénuée de remords, "La Machine" jette une fois encore une ombre de terreur sur la galaxie. Enveloppé dans une combinaison d'assault Turrican de haute technologie, c'est à vous de jouer.

1er prix

1 console de jeu Megadrive + 1 jeu Mega Turrican + 1 T-shirt Mega Turrican

Du 2e au 30e prix

1 T-shirt Mega Turrican

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

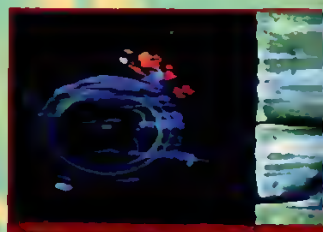
Téléphonez vite au

36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h

AERO THE ACROBAT 2

Super Nintendo



Un moyen de locomotion dangereux mais efficace quand on doit voler haut. C'est pas une attraction de petit joueurs.

J'ai les mains moites, le front et le cœur brûlants à l'idée de la retrouver. Qui sait ce qu'elle a pu devenir en un an ? La voilà (palpitations), toujours aussi mignonne !

Je rassure tout le monde d'emblée, Aero est de retour plus en forme que jamais, tout comme les gros méchants de fin de niveaux. Aero va ici se retrouver confrontée à une bonne partie de ses anciens collègues du cirque Bozo, qu'il a, il faut bien le dire (lire le test de Zero pour comprendre l'histoire), fichu dans la panade en s'éclipsant comme un voleur du cirque où il travaillait (ça c'était dans Aero I, vous suivez au fond ?). L'occasion d'ailleurs de s'apercevoir qu'une série de personnages vient de voir le jour avec Aero 2 et Zero. La famille s'est agrandie, preuve qu'Aero a plu et n'est pas prêt de tomber aux oubliettes. Je rappelle pour les absents qu'Aero est un jeu de plate-forme dont le héros est une chauve-souris acrobate. Elle se déplace d'une manière peu orthodoxe puisqu'elle peut faire une pirouette dévastatrice après avoir sauté dans les airs. Cette figure athlétique lui permet d'atteindre des endroits trop haut placés pour son simple saut. Avec cette même pirouette elle latte les ennemis à grands coups de tronche.

La tronche de cette chauve-souris bleue prouve sans aucun doute le lien de parenté avec Aero. À chaque famille, ses tares (snif !).

La petite boîte noire représente des pointe de vies à gogo. Tapez dedans autant de fois que nécessaire.

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Le système de déplacement se trouve agrémenté d'une petite nouveauté : la vrille de la mort qui tue. Utilisable pendant un saut, la vrille est une attaque verticale qui permet de retomber en plein sur la tronche des ennemis ; les connaisseurs apprécieront puisque dans Aero, premier du nom, quelques désagréments découlaient de la vrille en diagonale. Autre innovation, la pirouette est immédiatement réutilisable après avoir heurté un ennemi ; les attaques pourront être plus « musclées ».

Aero 2 dispose d'une plus grande variété de décors puisqu'ils changent

Étoileuuu des neeelgeuuu, payyys merveilleuuuux, où tooout les suuurfs se caaassent la gueuuleuu...

ous les trois niveaux, passant d'un hâteau à une boîte de nuit (qui urait bien fait marrer Caliméro, donc achez que si vous voulez faire rire alim', vous pouvez lui envoyer des artes postales psychés !).

« C'est plus ça que j'dis ! »

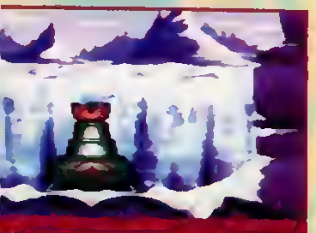
ero s'installe confortablement ans le fauteuil réservé aux très ons jeux de plate-forme. ourtant, la concurrence est des lus rudes et la fin de l'année 94 vu apparaître de fameux petits ijoux tels que Pitfall, Earthworm im ou encore Donkey Kong ountry.

es sorties nous donnent occasion de mesurer combien animation des personnages a volué dans les jeux de plate-orme. Aero 2 n'échappe pas à ette règle et n'a pas à rougir de es nombreux monstres.

e plus, les fanas remarqueront ue la difficulté est mieux dosée ue dans le premier volet.

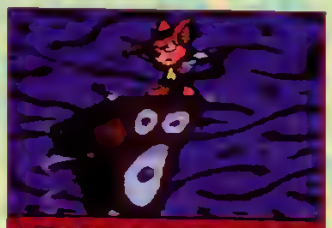
a présence de mots de passe le end accessible à tous, débutants t afficionados.

ref, les concepteurs du jeu ont su ommer les quelques défauts qui xistaient dans Aero. Certains lui nt reproché d'être trop classique. ceux-ci, je répondrai qu'il vaut ieux un très bon jeu classique u'un mauvais jeu original.

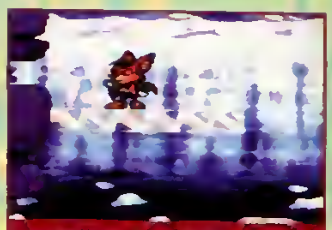


Le fameux canon de cirque. Un classique toujours très agréable à utiliser. 3... 2... 1... Go !

Chaque monde se démarque du précédent en proposant des éléments nouveaux (comme par exemple les dalles invisibles véritablement dignes d'un Mario) et ses propres ennemis. Là aussi la variété est de rigueur. De niveau en niveau, vous ne tomberez jamais sur les mêmes pièges et vous ne serez pas agressé par les mêmes monstres. Tout ceci sans oublier les niveaux « détente », plutôt speed, qui se traduisent sous forme de séances de surf des neiges carrément périlleuses. Une petite précision au sujet de ces stages « détente » : ils sont moins réussis que dans Aero I. Beaucoup moins techniques et bien plus fouillis, vous les passerez en quelques vies si vous vous vous y prenez comme un gros bourrin. On



Bah alors Aero ? Kesse t'as méfu ? T'as vu tes yeux là ? Ouhlà, moi je laisse dans son trip. Hé Calim', arrête de rire !

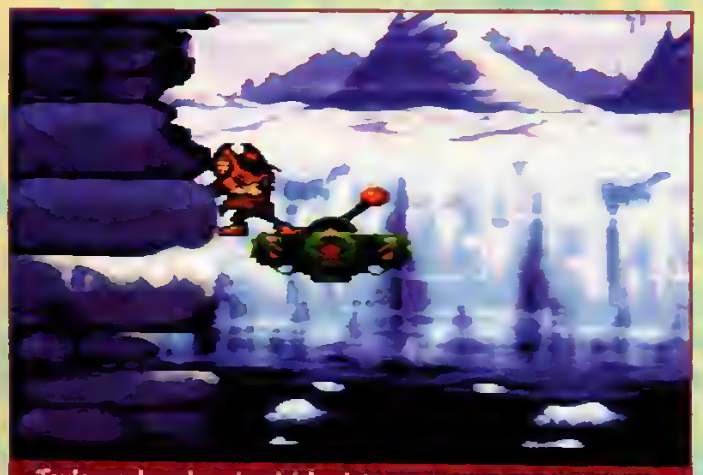


Les dalles invisibles... visibles. Bon c'est pas un bon exemple... En fait elles ne sont visibles qu'une petite seconde.

DES PASSAGES PARTOUT, PARTOUT !

Nous ne sommesqu'au troisième niveau du premier monde et déjà, le jeu regorge de passages secrets. Après celui que vous voyez ci-dessus, se trouve un autre entrée, là, juste derrière. La plupart du temps, on « sent » que l'on peut traverser le mur, au vu de la disposition de pièges proches. Si vous ne possédez pas ce sixième sens « détection des passages secrets dans les jeux vidéo », vous pouvez utiliser l'option qui consiste à observer le niveau en faisant tourner la tête d'Aero. Vous pourrez ainsi tomber sur une parcelle de niveau que vous n'aviez pas vue auparavant. La seule façon de découvrir tous les passages, c'est d'essayer des trucs encore et encore. C'est aussi dans ce monde que se trouvent les bouchons. En sautant dessus, ils décollent et vous mènent à proximité d'un passage secret ou du « bonus level » permettant de gagner une vie. Et dans Aero, les vies sont très, très précieuses.

AERO THE ACROBAT 2



Toujours dans la neige. Ici, les interrupteurs ouvrent des passages. Le tout est d'arriver à les atteindre sans encombre.

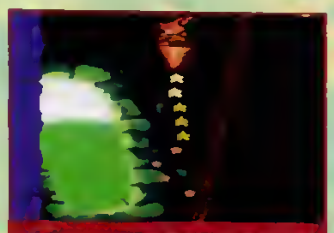
Alors, Zero ou Aero II ?

Il est vrai que les deux jeux ont un bel air de famille et pour cause : ils sont tous deux réalisés par le même « staff ».
En ravanche, et malgré quelques similitudes au niveau des graphismes (de toute beauté), le principe de déplacement des personnages dans Zero n'a pas grand-chose à voir avec celui d'Aero. Idem des subtilités pour choper des vies ou atteindre les passages secrets qui ne sont pas les mêmes non plus. Même le plaisir que l'on éprouve en jouant à ces deux jeux diffère. Le seul facteur restant pour départager ces deux jeux serait la durée de vie. Sur ce point, Zero ne devrait pas sortir gagnant à moins que vous ne soyez grand débutant (dans le noble sens du terme bien entendu). Car Aero 2, de par sa longueur infinie, s'adresse plutôt à ceux qui maîtrisent les jeux de plate-forme et tiendra le joueur en haleine plus longtemps. Notez tout de même qu'il s'est adouci au niveau difficulté par rapport au premier volet et ce n'est pas seulement la présence de mots de passe (toujours les bienvenus) qui me fait dire ceci...

OÙ QU'IL EST ? OÙ QU'IL EST ?

Attention, regardez bien ! Suivez le gobelet du milieu. Si vous le trouvez : une vie gratuite. Si vous le paumez : obligation d'apprendre par cœur les textes de Crevette chez Les Musclés et de regarder sa minute télévisuelle tous les jours. Je sais c'est cruel surtout qu'au fil des niveaux, le rapace augmente la cadence et tourne les gobelets sacrément vite, à tel point que ça en devient un jeu de fou. Stop, arrêtez tout !

retrouve également les « habituels » passages secrets, foisonnant comme c'est pas permis, et empruntant la forme de murs que l'on peut traverser. Ils regorgent évidemment de vies sup et autres petites friandises dont raffole notre bien-aimée chauve-souris. Autre élément nouveau, les niveaux « chance » qui, si vous les finissez, bien sûr, vous permettent eux aussi de gagner une vie.



Le bouchon qui s'envole avec les pitites zétoiles derrière et tout. Oh là là, que c'est joli alors ! Mais où va le progrès ?

Plutôt courts, ils sont particulièrement vicieux dans leur conception. Techniquement irréprochable — ce qui reste quand même le minimum que l'on est en droit d'exiger en tant que joueurs-consommateurs — et graphiquement superbe, Aero 2 est une digne suite du premier volet, laissant augurer un avenir radieux pour cette sacrée petite chauve-souris.

Stef le Flou,
amoureux d'un dauphin.

éditeur	SUNSOFT
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	2
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ELEVEE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

en résumé

Aero 2 corrige les défauts du premier volet. Les niveaux sont très variés. Sans aucun doute l'un des meilleurs softs du genre.

GRAPHISME 96%
Une sacrée évolution depuis le premier volet. Graphisme et couleurs tout en finesse.

ANIMATION 93%
Ça bouge vite et bien. Les mouvements des sprites ont gagné en souplesse.

SON 90%
Adaptées aux situations, les musiques s'accordent bien aux décors.

JOUABILITÉ 99%
Aero ne change pas et demeure parfaitement maniable.

100 92 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ZERO THE KAMIKAZE

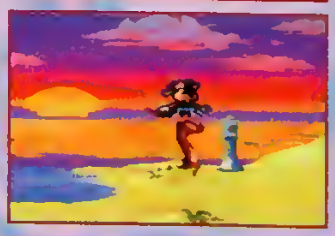
Zero et Aero sont sur un bateau. Zero pousse Aero. Qu'est-ce qu'il reste ? Ouah l'aut' hé, fastoche ! C'est Zero... Heu non, c'est Aero... quoique... Zero... J'ai bon ?

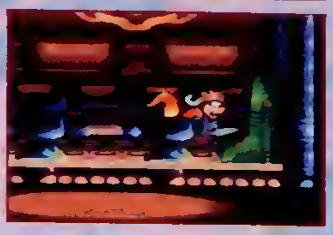
Zero est le disciple du méchant clown Bozo — car, comme tout le monde sait, tous les clown s'appellent Bozo. Bref, Zero est donc un méchant jusqu'au jour où, il reçoit une lettre lui apprenant que sa famille est en danger et que sa présence devient indispensable auprès des siens. Le méchant Bozo lui interdit de leur venir en aide prétextant qu'il n'a pas fini son boulot et que c'est pas sérieux tout ça. Le dialogue s'envenime et bien évidemment, Zero décide de partir malgré la terrible et surprenante réplique de Bozo : « Tu le regretteras ! ».

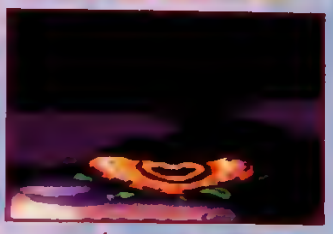
Un niveau vraiment superbe mais peuplé de lutins tronçonneurs qui s'accrochent tant bien que mal à leurs outils.

ZERO C'EST DU NOUVEAU

Zero le kamikaze part donc dans son avion. Et c'est au cours d'un mystérieux attentat, dont vous êtes d'ailleurs le seul témoin, qu'il échoue sur une île, heureusement pas très loin de son but, ça on peut dire qu'il en a de la chance le Zero. Le jeu peut

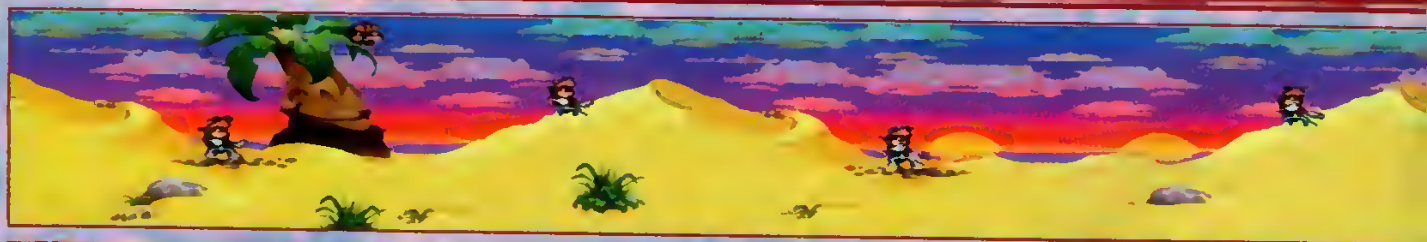


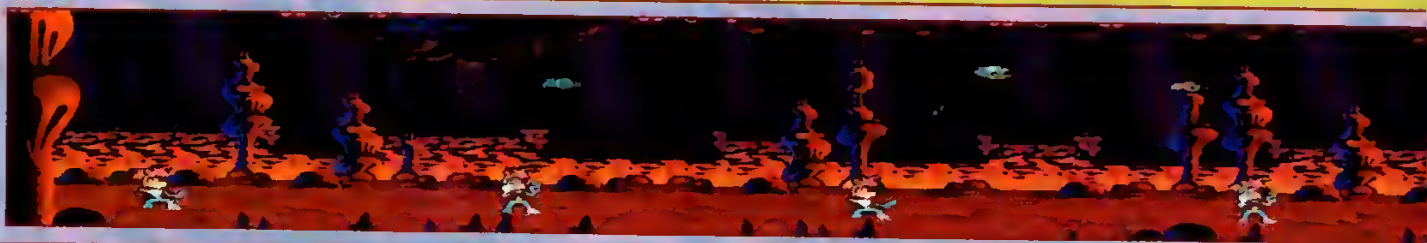




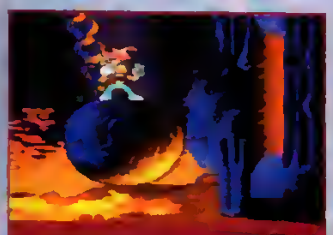
DÉGOURDIE LA BESTIOLE !

Zero mérite son surnom de kamikaze. Il utilise souvent des moyens de locomotion inhabituels tel le ballon (presque) dirigeable, les tremplins de la mort rouge et enfin les champignon à heu... à réaction.





alors commencer. Pour les plus observateurs, on pourrait croire que l'on se trouve devant Cool Spot quand on se promène dans le premier niveau. Bon, c'est sûr, les dunes de sables sont difficiles à différencier d'un jeu à l'autre. Mais intéressons-nous plutôt au maniement du personnage, une fois de plus original, et notamment à la jouabilité — que je n'hésiterai pas à qualifier d'exceptionnelle par les temps qui courent (on peut les



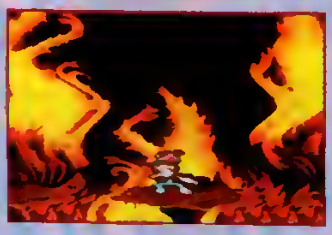
Le coup des boules, un classique incontournable mais qui fait toujours son effet. Gaffe, en bas c'est chaud.

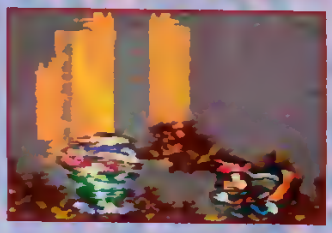
compter sur les doigts d'une main les jeux de plate-forme dont la jouabilité ne souffre d'aucun défaut). Zero dispose donc d'un saut que l'on peut faire varier en hauteur, il peut se mettre en boule pour éliminer les adversaires, faire un petit vol plané lui permettant aussi de friter les monstres, lancer des shurikens et filer des coups de poing style-genre karateka. Enfin, Zero peut effectuer des saltos arrière mais force est de

« Zéro la durée de vie, ouais ! » l'avis de Milouse

« Si ça n'avait tenu qu'à moi, vous n'auriez jamais vu ce jeu étalé sur trois pages. Quelle indécence ! Certes, il est mignon, mais il a une vie de deux jours à tout casser. Un après-midi suffit à en voir le bout, et la recherche de passages secrets ne justifiera qu'une partie supplémentaire. Dommage, car les qualités ne lui manquent pas. Le personnage, très bien animé, bénéficie d'une richesse de mouvements telle, qu'elle nécessite une partie entière pour être maîtrisée. Hélas, le jeu s'est alors déjà totalement dévoilé, et le prix de la cartouche reste en travers de la gorge. Je comprends mal Stef le Flou, qui joue les réac' après avoir trouvé Aero the Acrobat très dur. L'excès existe dans les deux sens, Sunsoft est tombé dedans à chaque fois. Espérons que le prochain sera lui bien équilibré. »

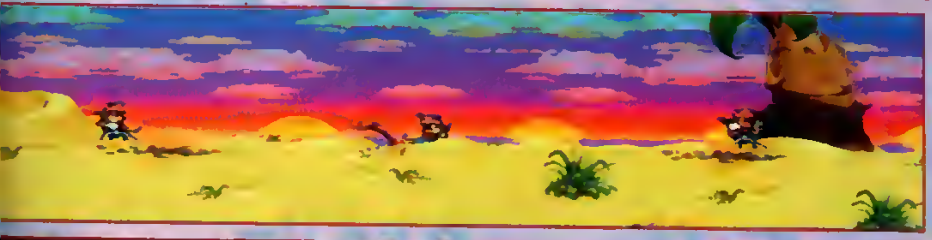
Vous connaissez l'histoire de Paf le robot ? C'est un robot qu'est sur la plage et paf le robot ! (bah quoi, rigole Elwood).



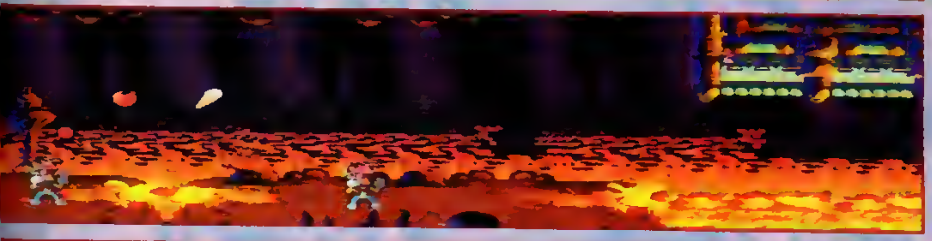


C'EST ORIGINAL ÇA !
Bon, vous êtes assez grand pour deviner qui sont les illustres protagonistes de ces photos, non ?

reconnaître que l'on ne s'en sert jamais. C'est juste un truc pour épater la galerie et éventuellement les pigistes, mais moi, on ne me la fait pas : ça ne sert à rien ! Évidemment, l'intérêt vient des combinaisons réalisables pour atteindre certains endroits « apparemment » inaccessibles. On pourra donc sauter, se mettre en boule tout de suite après, pour aller encore plus haut puis faire un vol plané pour atterrir en douceur sur une plate-forme. Il existe bien entendu plein d'autres combinaisons. Une autre innovation vient du « dive test » — en french in ze text, le « test de plongée ». Généralement, Zero se trouve haut dans le ciel, vous sautez, appuyez sur le bouton et Zero plonge tête en avant. Une



DU SABLE...
Le premier niveau se déroule sur une magnifique plage de sable fin et chaud, couverte de palmiers et peuplée de crabes aussi rouges qu'Iggy après deux verres de Schweppes. Non, vous n'aurez pas le temps de piquer une tête, ça n'est pas prévu !



AU CHARBON
Attention, niveau rouge ! Évidemment, si vous n'aimez pas cette couleur, vous allez en baver. Vous rencontrerez des robots comiques qui vous fritent avec des barres de fer et pis ça fait mal et pis, du coup, on recommence au début et c'est pas drôle.

La polémique s'installe

Beaucoup de membres de la rédaction ont trouvé le jeu vraiment trop facile pour attirer l'intérêt. À cette réaction, légitime de la part des très bons joueurs, je ne répondrai que deux choses : les jeux vidéo s'adressant à tout le monde, il semble que Zero résistera quand même un certain temps à des joueurs moyens et débutants, ça, c'est une évidence. Ensuite, les innovations de Zero sont très intéressantes, le fun est présent et la réalisation nickel, combien de jeux de plate-forme arrivent à réunir tous ces ingrédients en même temps ? Hein combien ? Allez quoi... j'attends... Alors certes, Zero est vraiment trop facile mais personnellement à chaque fois que je m'y suis attelé, je n'ai pu m'en décroché même en connaissant les premiers niveaux par cœur. Je trouverais dommage de bouder ce jeu car il est vraiment bourré de qualités. Une excellente idée marketing serait de le commercialiser avec Aero 2 (ben voyons !), après tout, ils sortent en même temps, non ?

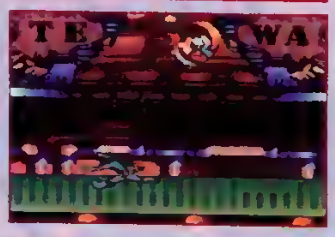
Voilà ce qui arrive quand on veut jouer les héros. Bon comme c'est le premier « dive test », vous pouvez réessayer.

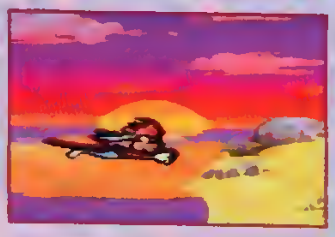
seconde pression sur le même bouton et il dévie vers la droite ou la gauche tel Superman, une troisième pression et il remonte vitesse grand V. En gros, plus vous sautez de haut, plus vous pourrez remonter haut. Les « dive test » ne sont pas vraiment faciles à maîtriser au début, mais après vous les essayerez partout et n'importe comment et vous adorerez leur côté grisant.

UNE RÉALISATION SANS DÉFAUT

De la bande-son en passant par les animations ou encore les graphismes, on ne peut pas reprocher grand-chose à Zero. Il reste indéniable que ce jeu est beau et que les couleurs sont bien exploitées. Le niveau de la forêt, magnifique, en constitue à mon goût le meilleur exemple. On sent une nette évolution depuis Aero the Acrobat. Même constatation pour l'animation, les détails et les mimiques de Zero et des monstres, particulièrement soignées. Une autre amélioration est apparue depuis Aero, c'est le changement de décors devenu beaucoup plus fréquent. La monotonie n'a donc pas le temps de s'installer et votre petit œil sera gentiment flatté par les décors superbes.

Stef le Flou,
« à quand "Maflo ze cooker" ? »





GAFFE, ÇA MORD LES ÉCUREUILS

Zero dispose de plein attaques, toutes plus destructrices les unes que les autres. Il peut se mettre en boule, lancer des shurikens, faire des démos de « jus de jitsu » et utiliser le « dive test » pour s'envoler.

Super Nintendo
ZERO THE KAMIKAZE

éditeur	SUNSOFT
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	TROP FACILE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

89%

en résumé

Zero innove comme Aero en son temps grâce à un maniement original et bien conçu. Et même si le jeu pèche par trop de facilité, le fun est bel et bien là !

GRAPHISME 90%
Soigné et varié du premier au dernier niveau. Ça devient de plus en plus rare.

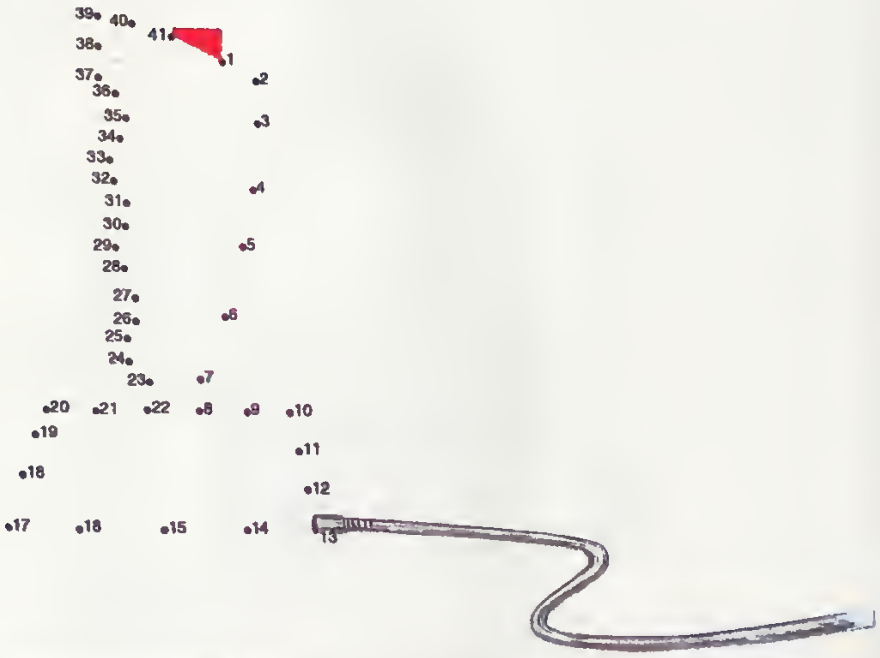
ANIMATION 90%
Scrollings sur plusieurs plans, animations détaillées des persos. RAS quoi !

SON 85%
Les ziques sont sympas et les bruitages appropriés. Jugez plutôt : « Tzoing ! »

JOUABILITÉ 99%
Instinctive et très maniable, on retrouve le plaisir découvert avec Aero. Top de top.

100 95 80 75 70 65 60 55 50

“Player One” tous les jours du lundi au vendredi... Vous voulez qu’on vous fasse un dessin ?



Player One, l’émission des jeux vidéo sur MCM.

Tous les jours à 7 h 45, 13 h 55 et 16 h 55 du lundi au vendredi, découvrez en compagnie de Cyril Drevet tous les trucs, astuces, nouveautés, arcades, top des meilleurs jeux... sans bouger de votre fauteuil.
Si vous n’avez toujours rien compris, à vos crayons !

THE NEED FOR SPEED

Après un Road Rash dont la réalisation et le fun avaient mis tout le monde par terre, Electronic Arts nous propose un jeu de course qui n'a de commun avec ce dernier que sa beauté.

Certains d'entre vous ont peut-être connu Test Drive II sur 16 bits (ST et Amiga). Ceux-là ne seront pas dépaysés car The Need for Speed en est une copie presque conforme. « Presque », car si l'esprit originel est intact, la réalisation a été totalement revue, 3DO oblige. The Need for Speed vous propose de vous faire la main sur huit voitures de rêve. Après être passé au garage pour choisir l'une d'elles — non sans avoir regardé une petite démo vidéo et épluché les caractéristiques techniques (vitesse, accélération, freinage, diamètre de l'allume cigares, prix...) —, vous pourrez foncer sur l'une des trois routes empruntables. Vous aurez le choix entre goûter le bitume tout seul en égoïste ou rivaliser avec un mec aussi atteint que vous. Arrêt aux options pour régler la difficulté (trois niveaux, le dernier se jouant en boîte de vitesses manuelle), et l'on peut enfin

La route de la côte offre de très beaux décors entre mer et montagne. Ici, on fonce sous un tunnel creusé à flanc.

POUR JOUER LES M'AS-TU-VU

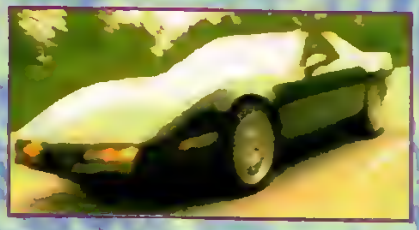
Vous disposez de deux vues arrière extérieures donnant une vision claire, d'une vue intérieure moins lente. Le « replay » propose trois autres vues arrière.

FERRARI 512 TR

On réalise d'excellents temps avec cette Ferrari toute récente, grâce à sa bonne vitesse de pointe.

TOYOTA SUPRA TURBO

Ne cherchez pas, il s'agit du veau du plateau. Peut toujours servir pour la promenade.



CORVETTE ZR-1

L'incontournable coupé Chevrolet américain. Tellement incontournable que j'en ai marre de la voir...

MAZDA 3X7

Son accélération est tellement pourrie qu'elle peut faire oublier la vitesse de pointe lamentable.

tourner la clé de contact. Après un temps de chargement (gavant à la longue), on se retrouve au volant. Et là, gardez bien en tête le but du jeu car il ne s'agit pas de conduire que pour son plaisir.

POURQUOI TANT DE CHAUFFARDS ?

En mode « chronomètre » (seul), il vous faudra parcourir chaque route jusqu'à son terme, c'est-à-dire traverser les trois sections qui la composent. À la fin de chaque section, il est fait état des temps intermédiaires et l'on peut revoir l'intégralité de sa course grâce à un mode « replay » assez complet disposant de marche avant, arrière et de plusieurs caméras.

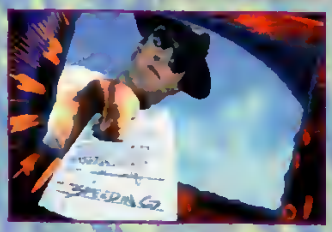
Vous vouliez de la route, en voilà ! À perte de vue ! Si vous êtes du genre anticipateur, vous allez vous régaler...

À deux, c'est la même chose sauf qu'il vous faut, en plus, arriver devant la voiture concurrente — pour laquelle on aura également choisi les caractéristiques. Tout cela peut paraître bien simple au premier abord. En fait, toute la difficulté réside dans la présence d'autres véhicules dont la lenteur produit de véritables chicanes. Vous pourrez les taper légèrement mais un choc trop violent aura pour effet de retourner votre propre bolide et de vous faire perdre une vie. La lourdeur de la voiture n'arrange rien. Ici, pas question de partir en dérapage contrôlé pour négocier un virage serré. Non ! Il faut savoir freiner à temps sous peine de partir s'écraser dans le décor. D'autant plus que les véhicules butent sur des barrières invisibles aussitôt que l'on s'écarte de la route de deux mètres. Ce n'est pas très réaliste et ça frustre un peu.

« Échange deux barils de graphismes contre un d'animation »

Lorsque l'on regarde tourner The Need For Speed à côté de Road Rash, lui aussi sur 3DO, on est en droit de se poser quelques questions. Les programmeurs ont-ils fait le meilleur choix en poussant aussi loin la qualité graphique au détriment, visiblement, de l'animation ? Le progrès graphique de TNFS par rapport à Road Rash porte sur trois points : on ne voit pas les décors s'afficher à l'écran comme par magie deux cents mètres devant nous, les voitures sont gérées en 3D, et les textures sont un peu plus nombreuses au bord de la route. On n'en demandait pas tant ! Il est nécessaire de maîtriser à fond sa caisse pour tracer et parvenir ainsi à rendre l'action suffisamment speed. Que devient le plaisir de monter à bord d'un bolide valant un bon million si l'on a l'impression de rouler dans une chiotte à trois Carambars ? Pour les sensations, un tour dans la caisse de Bubu lancée à 90 à fond de 5e dans les descentes est bien plus convaincant, moins cher... mais aussi plus dangereux !

Lors des gros crashes, les voitures peuvent se retourner. On voit alors l'action directement au ralenti.



J'AI RIEN FAIT !

Vous avez beau posséder un détecteur de radar, vous vous retrouvez sans arrêt coursé par la police.

PORSCHE 911

Voilà un modèle original ! Malgré ses nombreuses années de service, il se situe dans la moyenne des performances.

ACURA NSX

Le coupé japonais classique. Belle gueule, mais performances moyennes dans tous les domaines.

LAMBORGHINI DIABLO

LE monstre absolu. Meilleure accélération et meilleure vitesse de pointe à 320 km/h.

DODGE VIPER

L'accélération de la Viper ne trahit en rien sa superbe carrosserie racée (pfff... qu'est-ce qui faut pas dire !)

« Pas presséééé ! » L'avis de Stef le Flou et Elwood

LE FLOU : « Les vieux de la vieille reconnaîtront le principe de Test Drive, jeu de course mythique. Ici, la simulation est légère et le principe un peu vieillot, mais ça se laisse jouer et le challenge contre l'ordinateur est intéressant. Seul regret, l'action manque singulièrement de punch, on a l'impression de se traîner sur la route. The Need for Speed est un jeu sympa, beau mais pas très passionnant. Pour papy quoi ! »

ELWOOD : « Après Road Rash, la pilule est dure à avaler. The Need for Speed ne dégage aucun fun, il est beaucoup trop technique pour être excitant. On éprouve très peu d'intérêt à conduire une Lamborghini Diablo à 230 km/h alors qu'à l'écran on a l'impression d'être à 30 km/h ! En plus de ça, la maniabilité est extrêmement raide, ce qui rend la prise en main rébarbative. Bref, ce jeu, même s'il est magnifique graphiquement, ne présente pas grand intérêt pour le fan de Road Rash qui sommeille en nous tous ! »

Bon allez quoi, quand faut y aller, faut y aller ! Au pire, il faudra faire repeindre les deux portières...

Cependant, on s'habitue et on finit même par réussir quelques jolis petits slaloms entre les touristes !

THE NEED FOR SLEEP

Ah ! les graphismes ! Vous avez vu les photos ? Et vous vous demandez ce que vaut l'animation... Eh bien... (allez, encore un petit mot sur les graphismes), les Américains appellent cela de la qualité *photo realistic*, soit « réalisme photo ». Le terme n'est pas vraiment démérité. Ici, tout est en 3D y compris les voitures qui peuvent être vues sous tous les angles même par dessous lors des crashes (très beaux). Le rendu est presque parfait. La contrepartie, c'est... l'animation ! Car hélas même si le jeu est plutôt de type simulation qu'arcade, la lenteur de l'animation ne permet au joueur d'être grisé que rarement. Il n'empêche que le jeu reste intéressant, notamment grâce à sa technicité et à la sauvegarde des meilleurs temps qui améliore sa durée de vie. Il faut voir The Need for Speed (en voilà un qui porte bien son nom, tiens !) comme un jeu réservé à un certain type de joueurs, peu tournés vers l'arcade. Ceux-là s'amuseront bien. Les autres seraient bien inspirés de retourner jouer à Road Rash !

Milouse,
ferait bien un petit somme...

REMPLISSAGE

Comme tout jeu 3DO qui se respecte, TNFS regorge de séquences vidéo plutôt réussies. Les plus marquantes se trouvent dans le menu des caisses où l'on peut les voir sous toutes leurs coutures.

3DO
THE NEED FOR SPEED

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. PEPERE
joueur(s)	1
sauvegarde	DES SCORES
continue	NON
difficulté	REGLABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	B C D E F

PLAYER FUN 91%

89%

en résumé

Ne vous fiez pas au titre, TNFS est un jeu pour les gens cool. Une simulation technique intéressante mais qui risque bien de rebuter les fans d'action.

GRAPHISME 96%
Il s'agit de l'un des plus beaux jeux 3DO, si ce n'est LE plus beau.

ANIMATION 87%
Il faut pousser à fond la Diablo pour se faire plaisir !

SON 88%
Chaque voiture possède son propre bruit, et la stéréo est gérée en course.

JOUABILITÉ 85%
On a un peu l'impression de conduire des camions, mais c'est sûrement voulu...

100 95 89 85 80 75 70 65 60 55 50

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

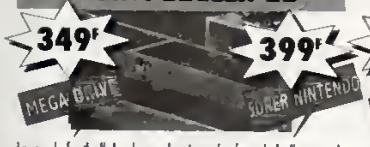
CLUB GAMES : Tous les jeux CONSOLE en 24/48h

VENTE PAR CORRESPONDANCE → COMMANDEZ EN DIRECT :

TÉLÉPHONE (16-1) 48 87 99 99 — CB acceptée — **MINITEL** 3615 Club Games — **COURRIER** Bon de commande Express

☎ **(16-1) 48 87 99 99**
Du lundi au samedi 10/19h30

FIFA SOCCER 95

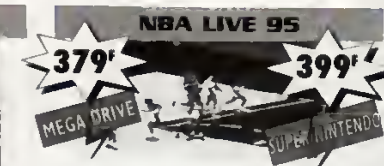


Le jeu de football, le plus acclamé par les fans du ballon, est de retour dans une version encore plus spectaculaire ! La jouabilité parfaite et la richesse de jeu incroyable (nombreuses options formations des equipes, animation somptueuse) satisferont les joueurs les plus exigeants. Le jeu de sport à ne pas rater ! **DISPO**

DONKEY KONG

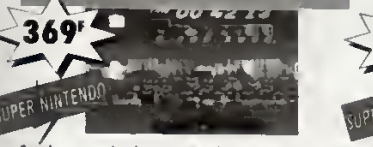
Le nouveau chef d'œuvre de chez nintendo est enfin disponible ! DONKEY KONG et Diddy kong son ami sont les héros de ce jeu d'action-plateforme très envoûtant en matière de graphisme et d'animation. DONKEY KONG, le jeu que vous n'oublierez jamais ! DISPO

NBA LIVE 95



Si vous aimez les matchs de basket americains, alors cette simulation ne pourra que vous plaire par son respect des regles du basket professionnel la plupart des stars de la NBA y sont réunis et vous aurez acces à un grand nombre de figure possible à vous les meilleurs shoot et les plus beaux dunk ! **DISPO**

STREET RACER

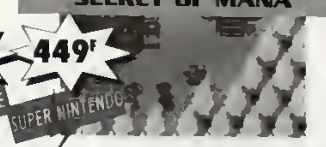


Finis le stress et les dures journées de travail scolaire ! Voici venu le temps des courses de voitures, completement loufoque, au bord de la plage au commande de votre ruitant bolide toujours plus rapide. L'action et l'humour sont garantis dans ce jeu auquel il est possible de jouer à 1, 2, 3 voire quatre joueurs en même temps ! **DISPO**

EARTHWORM JIM

Un jeu de plate-forme tres fun. Une animation incroyable, digne d'un dessin anime interactif. Armé d'un laser surpuissant vous desintegrerez vos ennemis. 27 niveaux **DISPO**

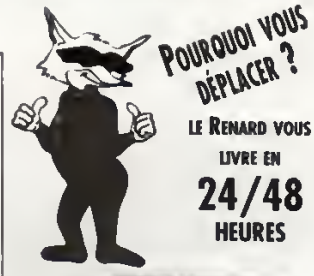
SECRET OF MANA



Amateurs de ZELDA, régalez-vous ! Ce sublime jeu d'arcade - aventure vous emmènera dans une épopee fantastique en quête de la destruction du mal qui menace l'univers ! Elfs, lutins, fantômes... Un futur classique de la SNIN **DISPO**

SPARKSTER

Retrouvez la merveilleuse princesse enlevee par les puissances maléfiques. Graphismes excellents, plus de huit niveaux de folie **DISPO**



DRAGON BALL Z3

Tous les personnages de la série reviennent pour l'ultime jeu de baston. Un tournois titanesque ! Son Goku, Trunks, Vegeta, C18, le roi Makai, Babidy... Plus de stages, plus de coups spéciaux... formidable ! **DISPO**

TOP 15 MEGA DRIVE

ART OF FIGHTING	NEW	399
BUBSY 2	NEW	329
DRAGON	NIT	349
ECCO 2	NEW	369
FLINK	NIT	349
IMG INTER. TOUR TENNIS	NIT	369
MEGA BOMBERMAN	NIT	399
MORTAL KOMBAT 2	NIT	369
NHL HOCKEY 95	NIT	369
PITFALL	NEW	399
SHINING FORCE 2	NIT	399
THEME PARK	NEW	399
TINY TOONS ADV	NEW	369
URBAN STRIKE	NIT	389
SUPER STREET FIGHTER 2 + ADAPTATEUR I		369

NOMBREUX JEUX 32X : NOUS CONSULTER

LE ROI LION

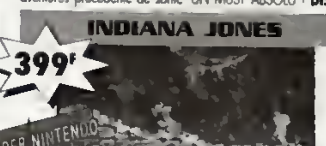
Fabuleux ! LE ROI LION débarque sur votre console ! Cette cartouche de 24 mégas vous permettra de revivre les aventures du roi lion et de ses amis les animaux dans un incroyable jeu de plateforme superbement anime par les equipes de disney. Un dessin animé extraordinaire pour un jeu grandiose ! **DISPO**

SONIC AND KNUCKLES

Sonic est maintenant accompagné de KNUCKLES ! A eux deux ils forment un duo explosif capable de mettre fin au plan diabolique du docteur Robotnick. Bonus à gogo, animation ultra rapide et surtout la possibilité d'adapter cette cartouche sur les aventures précédente de sonic. UN MUST ABSOLU ! **DISPO**

SUPER RETURN OF JEDI

INDIANA JONES



TOP 15 SUPER NINTENDO

ADV of Batman et Robin	NEW	399
ACTRAISER 2	NIT	399
DRAGON	NIT	379
F1 POLE POSITION 2	NIT	399
LEGEND	NIT	399
MEGAMAN X	NIT	399
MORTAL KOMBAT 2	NIT	449
PITFALL	NEW	399
SAMOURAI SHODOWN	NEW	449
SUPER BOMBER MAN 2	NEW	449
STUNT RACE FX	NEW	449
SUPER METROID 24 MEG	NEW	449
VORTEX	NEW	399
WORLD OF HEROS 2	NEW	499
SUPER STREET FIGHTER 2 + ADAPTATEUR I		469

CONSOLE CD NEO GEO VF
port : 60 F

KING OF FIGHTER 94	NEW	489
SAMOURAI SHODOWN 2	NEW	489

NOMBREUX AUTRES TITRES - TEL

Nous disposons de tous les jeux sur toutes les consoles.
Liste sur simple demande au 48 87 99 99

INCROYABLE : MANETTE TOPFIGHTER

Manette d'arcade tout en acier avec boutons programmables pour **SuperNintendo**. La manette de vos rêves pour seulement

port : 49 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris** P00195

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél. : **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F**

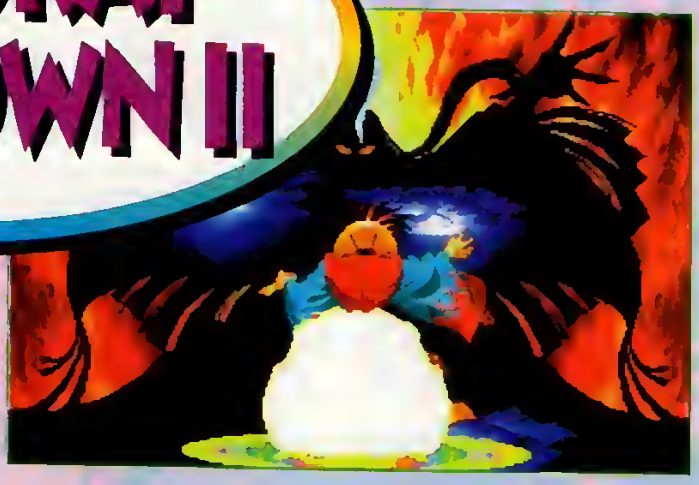
NOMS	SNIN	MD	PRIX
	☐	☐	
	☐	☐	
	☐	☐	
NEW FRAIS DE PORT UNIQUE (JEUX)			29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEI

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTR
☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEU
N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 505

SAMURAI SHODOWN II



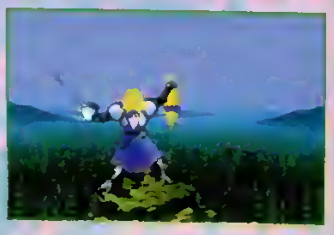
SNK sort un nouveau jeu de combat. « Encore un ! » diront certains. Que ceux-là s'arrêtent quelques instants et jettent un œil sur ces pages. Samurai Shodown II ravira au moins leurs yeux...

Je suis heureux. Il est bientôt trois heures du mat, j'ai joué des heures et des heures d'affilée. J'ai les yeux explosés, les neurones dilatés et je vois tout trouble, mais cette nuit est à marquer d'une pierre blanche (c'est d'ailleurs sa couleur). Je viens de jouer... pardon, de tester Samurai Shodown II. Eh ben, c'est quelque chose. Ce jeu est beau, mon Dieu, tellement beau ! C'est comme dans un rêve. SNK est en train de devenir mon éditeur culte. Je ne pensais pourtant pas que Samurai II me ferait autant d'effet. On croit être blasé et puis voilà, c'est le coup de foudre. C'est tellement délicieux de céder à la tentation parfois...

Duel en pleine nature pour Ukyo et Genjuro. Faites taire vos lames quelques instants, vous percevrez le bruit du vent...

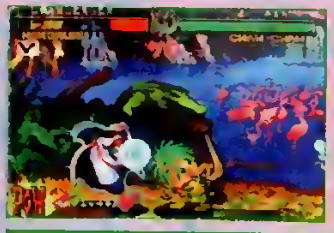
ILS SONT QUINZE !

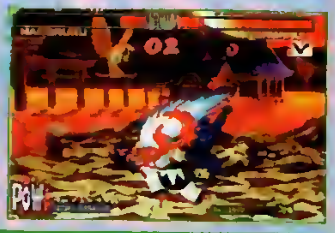
Passé la présentation (superbe), on se retrouve devant l'écran de sélection des personnages. On les compte méthodiquement et on s'aperçoit



LES BELLES IMAGES

Samurai II est le jeu le plus beau qu'il nous ait été donné d'admirer depuis pas mal de temps. Ces quelques images choisies pas tout à fait au hasard devraient vous en persuader.





avec bonheur qu'il y en a quinze. Pas mal. Un rapide calcul (merci la calculette du Mac) nous permet de constater qu'il y a ainsi 225 possibilités de rencontres différentes.
Après ces heureuses prémices de la découverte, on attend assez impatiemment de voir ce que donne le jeu. On appuie sur Start, un mode de démonstration nous informe des mouvements de base à disposition (utile quand on ne possède pas de

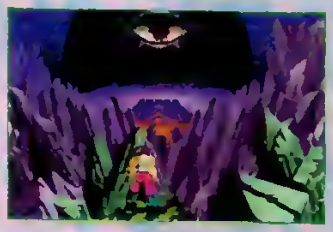
Votre adversaire peut mourir en s'écroulant, en se retrouvant coupé en deux ou en perdant tout son sang, comme ici.

notice), et c'est parti. Première claque : les graphismes. Les stages les « moins réussis » sont déjà très beaux. Baie de bord de mer, vaste champ de blé, dojo, forêt de bambous, intérieur de château... chaque stage est plus réussi et riche en détails que le précédent. C'est du délire ! Si Samurai II tient sur plus de 200 mégas, croyez-moi, ce n'est pas pour rien. Ce premier mouvement d'exaltation esthétique estompé, on

Je lui ai tout fait !

... ou en tout cas j'ai essayé. Sachez, je n'ai eu que quelques jours pour ce test (on vit un enfer nous autres, vous n'imaginez pas !). Un par un, j'ai joué avec tous les combattants. Pouvoirs spéciaux, palette de coups... j'ai tout essayé en un temps record (quinze persos, il faut se les taper). En jouant comme un achamé, je me suis rendu compte que Samurai II fourmillait de petits détails assez originaux. D'abord — les faiseurs de scores seront ravis de l'apprendre —, le jeu garde en mémoire plusieurs records : celui du plus grand nombre de matchs remportés d'affilée, celui du meilleur score et celui de la victoire la plus rapide. Ensuite, et c'est assez incroyable, le juge de l'arrière du décor peut venir vous combattre (?). Il ne m'a fait le coup qu'une seule fois, et j'ai pu constater — mais il m'avait prévenu — qu'il était très fort (il utilise les coups de personnages d'autres jeux SNK). Et puis, Samurai II regorge d'humour. Des geishas poursuivent Ukyo en poussant des cris, Nicotine nous fait profiter des pires grimaces... Un ensemble très réjouissant.

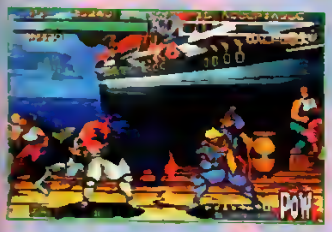
Genjuro manie le katana comme personne. Gen-An l'apprend à ses dépens. Cette fois, c'est lui qui va finir dans la marmite.

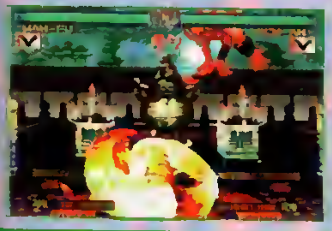


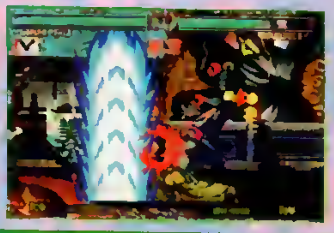
MIZUKI

Pour une fois, le dernier boss est une femme. On s'en doute, elle ne sera pas pour autant facile à battre.

commence à s'intéresser plus avant au personnage qui, en face du nôtre, donne des coups sans se soucier de savoir pourquoi on ne réplique pas. Bien que les joysticks (ou paddles) Neo Geo ne possèdent que quatre boutons, on peut donner des petits, des moyens et des grands coups de poing et de pied. L'astuce ? Il suffit d'appuyer sur deux boutons en même temps pour obtenir les grands. Contrairement à ce que certains pourraient penser, ça n'est pas du tout handicapant et on s'y fait très vite. Cette manière de faire permet à chaque combattant de disposer d'une large panoplie de coups. Et encore, sans compter leurs pouvoirs spéciaux. Il y en a trois minimum par perso et sept ou huit au max.





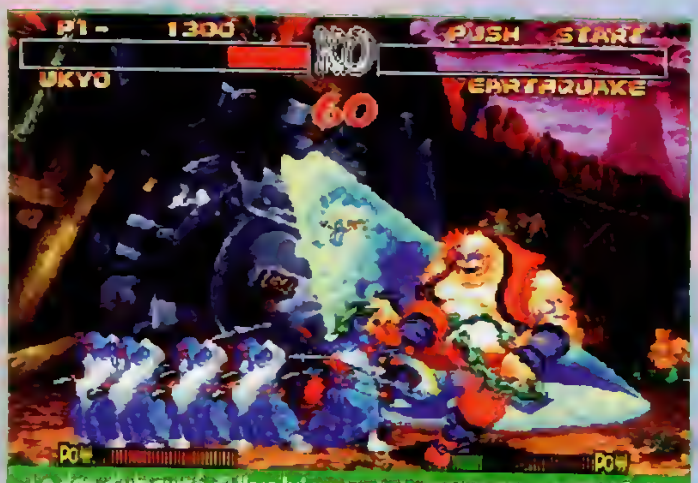


FAUT PAS LES ÉNERVER

Plus un personnage se prend de coups, plus sa jauge « power », au bas de l'écran, se remplit. Arrivée à son maximum, elle permet au combattant d'effectuer une super attaque particulière (sa manipulation est inscrite à l'écran.), dans un temps limité. Comme on vous aime bien, voici quatorze des quinze attaques — et n'allez pas chipoter parce qu'il en manque une — présentées rien que pour vous.

Et la version CD ?

La version Neo CD de Samurai II est béton. On pouvait craindre une certaine lenteur des chargements CD (on se souvient de KOF '94), mais les accès disque ont apparemment été optimisés. Après un premier gros chargement d'une bonne minute, les stages ne mettent que dix à quinze secondes à apparaître. Un temps supportable (surtout que des personnages SD du jeu apparaissent aléatoirement et vous aident à patienter).
Côté censure, on pouvait craindre, comme dans King of Fighters, que l'hémoglobine soit honteusement remplacée par des impacts plus ou moins convaincants ou par des giclées de liquide d'une autre couleur. Le problème est résolu grâce au menu d'options qui vous permet de choisir le mode « USA », « spanish » ou « japan ».
En optant pour un des deux premiers, vous avez droit à du sang vert (quelle aberration !).
En revanche, le « japan » vous laisse admirer de belles traînées vermillon qui s'échappent en rubans éclatants de votre adversaire. Excellent...



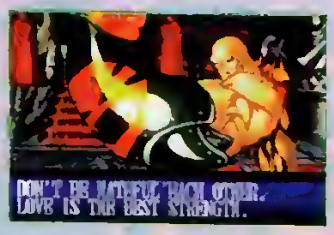
Le don d'ubiquité d'Ukyo lui permet de remporter une bien belle victoire. Quand on s'y met à cinq, évidemment...

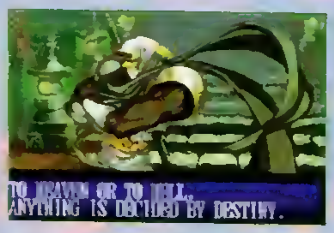
Bref, le jeu est irréellement beau et bénéficie visiblement d'une excellente durée de vie. Reste maintenant à juger de la jouabilité.

TOUT SERAIT DONC PARFAIT ?

Autant le premier Samurai Shodown m'avait paru beau mais techniquement peu intéressant, autant cette nouvelle mouture me semble bénéficier de qualités imparables. Première constatation, le combat à l'épée, en fin de compte, ça peut changer agréablement des rixes à mains nues habituelles. Chaque perso est en effet armé (le plus souvent c'est avec un katana, mais ça peut être avec une chaîne ou un fleuret), et entendre le bruit du métal des armes qui s'entrechoquent au cours de ballets martiaux de parades et d'attaques procure un plaisir vif et assez bestial. Et les choses ne se font pas n'importe comment dans Samurai II. Les combats se révèlent véritablement techniques, et SNK a trouvé le degré de complexité qu'il fallait insuffler à des duels à l'arme blanche en intégrant tout un système de parades et d'esquives étonnamment bien pensé.
Bref, un hit en puissance sur lequel je vais passer bien des journées.

Chris,
content d'avoir vécu jusque-là.





GROS PLAN

Chaque personnage est dessiné avec un soin tout particulier. Les quinze protagonistes sont tous plus réussis les uns que les autres. Ici, nous ne pouvons malheureusement vous en présenter que quatre.

Neo Geo
SAMURAI SHODOWN II

98%

éditeur	SNK
genre	COMBAT A L'EPEE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	SIX MOIS
prix	●●●●●● (F)

PLAYER FUN 99%

en résumé

OK, à chaque fois que SNK sort un jeu de combat je craque, mais vraiment, Samurai II, c'est du grand art. Merci SNK, merci beaucoup (smac, smac !).

GRAPHISME 99%
Forcément, la prochaine version sera encore plus belle. En attendant, c'est parfait.

ANIMATION 98%
Sublime, l'animation des persos colle parfaitement au jeu.

SON 92%
Voix digit évidemment parfaites et musiques d'ambiance très réussies.

JOUABILITÉ 98%
Ça marche à l'instinct, les coups sortent tout seuls... et c'est bon !

TOCK GAMES FETE SES 2 ANS
POUR SON ANNIVERSAIRE
SHIRT CASQUETTES SWEET ...
SONT OFFERT

US RACHETONS VOS JEUX ET
SOLES A ...

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

STOCK GAMES ALFORT
9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU	2990 F
3 DO PAL VERSION + 2 JEUX	3490 F
SHOCK WAVE	369 F
ROAD RASH	369 F
GARDIAN WARS	369 F
WAY OF THE WARRIOR	369 F
DEMOLITION MAN	369 F
FIFA SOCCER 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1990 F
CD ROM JAGUAR	1990 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
TEMPEST 2000	449 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	449 F
DRAGON	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT	429 F
SAMOURAI SHODOWN 2	429 F
KING OF FIGHTERS 94	429 F

SATURN

SEGA SATURN VERSION NTSC	4490 F
PANZER DRAGON	TEL
VIRTUA FIGHTER	TEL
DAYTONA USA	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL
WING ARMS	TEL
GALE RACER	TEL

SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2	399 F
LEMMINGS 2	399 F
LE ROI LION	429 F
SPARKSTER	429 F
ANIMANIACS	429 F
SECRET OF MANA	449 F
MORTAL KOMBAT2	449 F
JUNGLE BOOK	449 F

MEGADRIVE

FIFA 95	379 F
PROBOTECTOR	379 F
SONIC AND KNUCKLES	399 F
LE ROI LION	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
VIEW POINT US	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

SEGA 32X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
VIRTUA RACING DELUXE	479 F

NEC FX

NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

BANDAI BA-X

1990 F version NTSC
3 JEUX DISPONIBLES TEL

GAME BOY

+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

GAME GEAR

+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

LYNX II

+ DE 22 TITRES A PARTIR DE 59 F

SERVEUR STOCK GAMES
36 68 30 36

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST
AU 48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX
D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS*
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo
en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

SUPER NINTENDO OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
ADDAMS FAMILY	99 F
CASTLEVANIA IV	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
F ZERO	149 F
DRAGON' S LAIR	149 F
JURASSIC PARK	149 F
ALADDIN	149 F
TORTUES NINJA	199 F
JIMMY CONNORS	199 F
PLAYER MANAGER	199 F
PSG	199 F
ALIEN 3	199 F
SUPER PROBOTECTOR	199 F
FIGHTING SPIRIT	199 F
ZELDA US	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
MR NUTZ	199 F
COOL SPOT	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
MARIO KART	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
SIM CITY	249 F
YOUNG MERLIN	299 F
EQUINOX	299 F
WOLFENSTEIN 3D	299 F
WORLD CUP USA	299 F
BOMBERMAN 93	299 F
RANMA 1/2 2	299 F
NBA JAM	349 F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
ALTERED BEAST	49 F
QUACKSHOT	79 F
FANTASIA	99 F
STRIDER	99 F
SONIC 2	99 F
MICKEY AND DONALD	99 F
TERMINATOR	99 F
CASTLE OF ILUSSION	129 F
CHUCK ROCK	129 F
JURASSIC PARK	129 F
SHINOBI	129 F
STREET OF RAGE	129 F
STREET OF RAGE 2	129 F
XMEN	129 F
HAUTING	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
COOL SPOT	149 F
ALADDIN	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FLASH BACK	199 F
SUNSET RIDERS	199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199 F
TINY TOONS	199 F
FIFA SOCCER	199 F
THUNDER FORCE 4	249 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F
LAND STALKER	299 F

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44.07.04.61

NOM . . . . . PRENOM . . . . . .
ADRESSE . . . . . DATE : . . .
CP . VILLE . . TEL : . . . . . .

REGLEMENT
• CARTE BLEUE ❑
N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
• MANDAT-LETTRE ❑
• CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
• CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRI

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

RC PARIS B 398 336 271

OFF WORLD INTERCEPTOR

L'éditeur s'est collé une image assez particulière sur 3DO. Ses jeux ont toujours exploité les possibilités de la console, mais offraient un intérêt douteux. Off World Interceptor semble enfin amorcer une évolution positive sur ce dernier point.

On s'attendait à un jeu de course. Des buggies, un terrain 3D, un soft prévu pour deux joueurs simultanément... bref, pas de quoi faire un shoot'em up. Eh bien si ! Ils nous ont conçu un jeu de tir où le but est d'une remarquable simplicité : to Kill everything. Mais on est loin des classiques du genre. On possède l'habituel laser mais aussi des missiles, des mines et des nitros en nombre limité. En fonction des performances de son killer, on gagne de l'argent que l'on peut claquer pour améliorer son véhicule ou en acheter un nouveau plus performant. Pour les connaisseurs, le jeu reprend le mode de représenta-

PAS CHÈÈÈRES !

Les options que vous récoltez dans la course sont de deux sortes : armement et bonus. Côté armes, vous trouverez de quoi augmenter la puissance de votre laser, obtenir une bombe nucléaire, des missiles ou des mines à plasma. Parmi les bonus, vous disposez de bidons d'essence, de nitro, d'options pour les dommages et d'argent. Avec ce dernier, vous pourrez customiser les capacités de votre voiture au magasin de la base. Les jets permettent de sauter et planer, le bouclier vous protège. Vous pourrez augmenter les capacités d'accélération et tenue de route de votre véhicule et même racheter des armes, des vies ou une voiture !

Les avis de trois mercenaires interceptés

WOLFEN : « Par pitié, ne me parlez plus de ce jeu bête et boumin. Garder le doigt appuyé en permanence sur le tir et l'accélérateur, très peu pour moi. De plus, l'écran gère trop de sprites simultanément, à tel point que la barre d'énergie diminue en permanence sans que vous puissiez voir les tirs ennemis. Bref, on ne peut pas dire que je sois vraiment convaincu. »

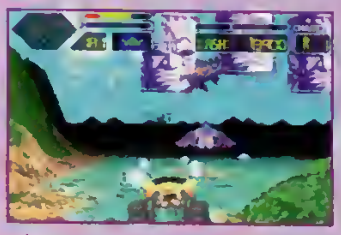
MEGADETH : « Vraiment, depuis que j'ai vu toumer Road Rash, je deviens de plus en plus fou de la 3DO. Mais je trouvais qu'elle manquait de shoot them up. Bien sûr il y avait eu un essai (Total Eclipse), mais il manquait franchement de jouabilité. Avec Off World Interceptor, moi, je craque. Je retrouve les mêmes sensations que celles que j'avais éprouvées en jouant à Starwing. Ce jeu est à mon avis totalement fabuleux. »

STEF LE FLOU : « Alors là, faut pas exagérer ! Je trouve que ce jeu est beaucoup trop confus pour mériter la note que lui donnent Bubu et Milouse. »

Dans Off World, on ne peut pas dire qu'on fait du hors-piste... Il n'y a même pas de piste !

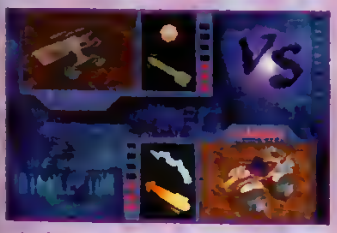
OFF WORLD INTERCEPTOR

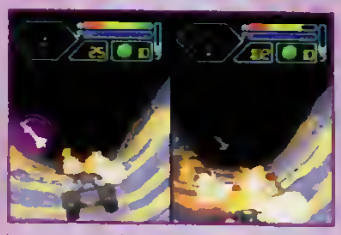
Vous venez d'être recruté par le Centre interplanétaire anti-méchants. Première mission : la planète Scorch au climat aride et au sol bourré de mines. Le boss est un tank pas trop blindé.

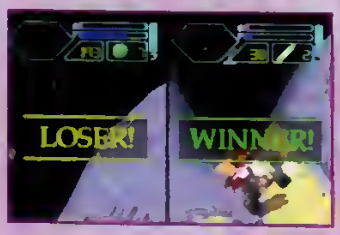


Vous êtes tout ouïe aux ordres de votre sergent, qui vous dit d'aller sur Atlantia, une planète tropicale, afin de buter un boss, un vrai : un chef de chantier.

Avant le troisième briefing, les chefs se disputent. Que se trame-t-il ? Ils vous envoient sur Bastion, traversée par une immense autoroute. Ambiance Mad Max garantie. Le boss est en buggy.







Mode « duel ». Pour tirer sur son adversaire, il faut soit larguer des mines, soit emprunter des téléporteurs afin de se retrouver derrière lui, les voitures ne pouvant se retourner sur la piste.

éditeur CRYSTAL
genre VROUM BOUM
joueur(s) 1 OU 2
sauvegarde NON
continue VARIABLE
difficulté MOYENNE
durée de vie CORRECTE
prix A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Soyons honnêtes, ce jeu est très loin de faire l'unanimité. C'est au feeling que les opinions se forgent. Alors, essayez-le...

Dion de Total Eclipse. On évolue sur une planète où le sol très accidenté apparaît en 3D« mappée » au fur et à mesure que l'on avance. Bien que l'on ne puisse pas se retourner sur la piste, on peut choisir sa trajectoire grâce à une liberté latérale totale. Le but de chaque niveau est d'arriver vivant aux bornes de fin, dans un temps limité. Les agresseurs ne manquent pas qu'ils soient fixes comme les tourelles de tir ou mobiles comme les buggies et les vaisseaux. Le jeu paraît un peu confus au début mais une fois le buggy en main, on arrive à capter ce qui se passe à l'écran et on s'amuse à sauter sur les montagnes en blastant bêtement tout ce qui bouge.
Graphiquement, OWI est magnifique et la variété de mise. Un jeu à deux un peu répétitif mais marrant qui va combler les brutes. Et puis, sa difficulté équilibrée en fait le meilleur shoot them up de la 3DO.

Bubu et Milouse,
pas vraiment d'accord.

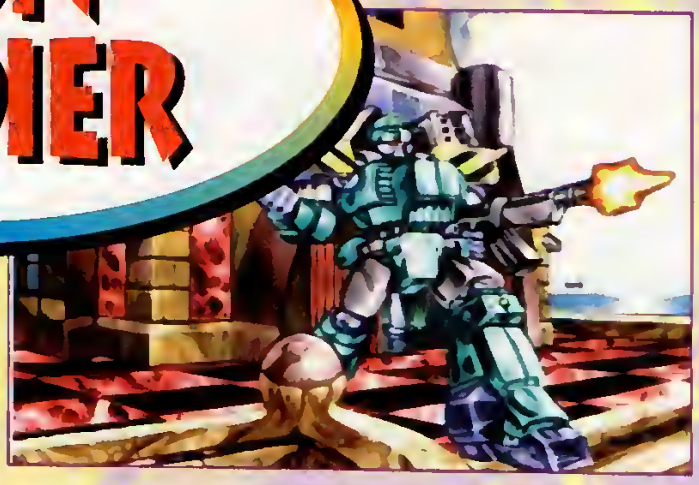
GRAPHISME 95%
La 3D mappée est magnifique et les sprites travaillés.

ANIMATION 87%
L'animation est très bonne, même à deux joueurs en simultané.

SON 45%
Crystal Dynamics n'a toujours rien compris à ce niveau...

JOUABILITÉ 89%
Il n'y a qu'un défaut, c'est le léger manque de précision.

IRON SOLDIER



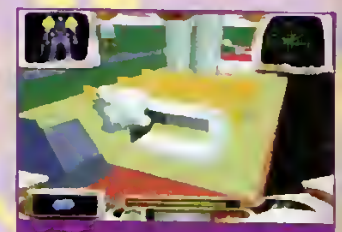
La Jaguar semble décidément capable d'offrir le meilleur comme le pire. Iron Soldier est l'illustration parfaite de ce que peut donner le meilleur.

Les Techs, ça vous dit quelque chose ? On connaissait déjà nombre de beat them up mettant en scène ces robots de combat surarmés. En revanche, les jeux permettant de voir l'action avec les yeux du pilote d'un Tech sont bien moins courants. Hormis dans Battle Tech (sur SNES) et Battle Corps (sur Mega CD), on avait rarement vu ça. Ici, la qualité de la réalisation n'a rien à voir avec ces deux productions 16 bits. Si Battle Corps utilisait des graphismes traditionnels « zoomés », Iron Soldier fait appel, lui, aux capacités de la Jaguar pour offrir un environnement en « vraie » 3D. Les graphismes y sont élaborés à base de polygones calculés en temps réel. La fenêtre de vue occupe le plein écran, les graphismes et couleurs sont à la fois nettement plus riches et moins fouillis. Et puis, l'utilisation de polygones pour les graphismes permet des effets sympa : vous pourrez ainsi lever ou baisser la tête pour regarder à vos pieds ou au-dessus de vous. De plus, il offre un scénario original bien que sa finalité soit la même que dans nombre de jeux : chercher et détruire.

L'une des premières missions consiste à faire sauter un pont suspendu à l'aide de grenades.

« Tous d'accord », l'avis de Lole, Elwood et Didou

LOLE, hot-lineuse de choc : « Iron Soldier ! Voilà un jeu comme on les aime. Simple, efficace, radical, avec un brin de cogitation et un zeste d'humour, sans oublier le plaisir des yeux non négligeable. En un mot, un jeu agréable et détendant... Si si, j'vous jure. Après une journée de hot-line, c'est idéal pour les nerfs... »
ELWOOD : « Au premier abord, Iron Soldier ne paie pas de mine. Les décors en 3D sont dépouillés et l'action semble répétitive. Mais en y regardant d'un peu plus près, ce jeu s'avère hyper fun avec son ambiance à la Robotech et ses blasts à gogo. Après l'horrible Checkered Flag, la Jaguar se rattrape bien avec Iron Soldier. »
EL DIDOU : « Iron Soldier, c'est du grand spectacle, même à regarder c'est sympa... Quoi ? C'est sur Jaguar ? Non, pas possible ! Mais alors, la légende est fondée, il y aurait de bons jeux sur Jaguar ? En tout cas, le résultat est fantastique entre Starwing et Battlecorps. Un super soft d'action en 3D. Bravo ! »

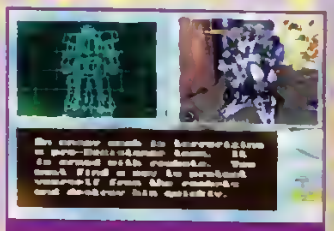


En détruisant les usines, vous trouverez parfois des kits de réparation ou des munitions.

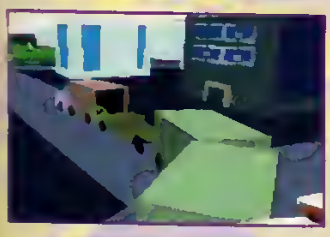
C'est également dans les usines que vous pouvez récupérer le prototype d'une arme plus puissante.

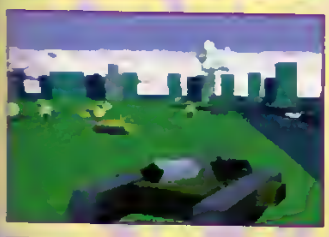
SEUL CONTRE TOUS

Vu de loin, Iron Soldier ressemble incontestablement à un jeu bourrin sans intérêt. Au cours de vos seize missions, vous détruisez des cibles



L'écran de présentation d'une mission. Ici, vous devez détruire votre double beaucoup mieux armé que vous.





OBJECTIFS ET DÉFENSE

L'équipement dont dispose l'ennemi ferait pâlir Rambo lui-même. Dans cette séquence photos, vous apercevez quelques-uns des objectifs principaux tels le robot de combat ou le convoi de camions. Bombardiers et hélicoptères foisonnent sur votre chemin.

Vous cherchez le robot de combat adverse ? Les immeubles qui explosent indiquent qu'il n'est pas loin.

Avant chaque mission, vous devez équipez votre robot en fonction de vos préférences. Alors, fusil d'assaut ou tronçonneuse ?

(buildings, usines...) en éclatant des tanks, des hélicos et des Techs ennemis, ce en un temps limité. Iron Soldier utilise le principe d'options. Vous trouverez dans les usines des armes, munitions et kits de réparation pour votre engin. Très vite un fait s'impose : ce jeu est carrément bon et bien plus subtil qu'il n'y paraît avec juste ce qu'il faut de stratégie. Les commandes en main, préparez-vous à des dizaines d'heures de guéguerre dans un environnement apocalyptique.

Wolfen

En lançant une seule grenade sur un complexe pétrolier, la réaction en chaîne ne laissera que des ruines fumantes.

Jaguar
IRON SOLDIER

éditeur	ATARI
genre	ROBOTECH
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Un excellent shoot them up qui s'impose haut la main comme l'un des meilleurs jeux de la Jaguar. 1995 s'annonce brillant pour les amateurs du félin.

GRAPHISME 80%
Coloré mais dépouillé pour cette console. Pourquoi pas de textures sur les polygones ?

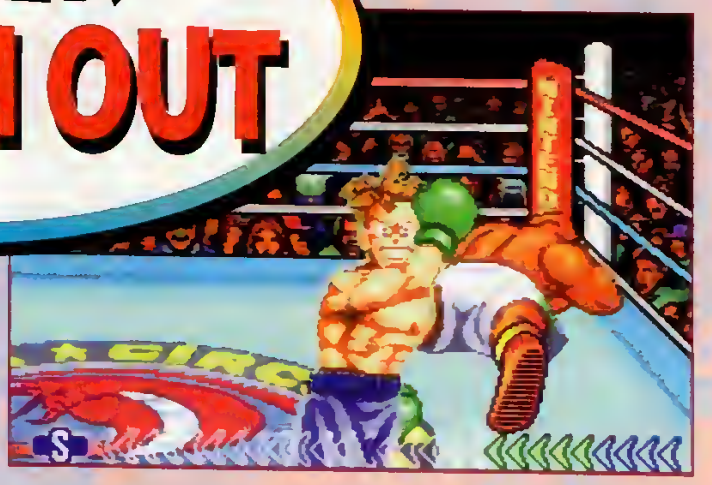
ANIMATION 97%
La fluidité de l'animation permet enfin d'apprécier les capacités de la bête.

SON 92%
Les effets sonores nous gratifient d'une superbe ambiance oppressante.

JOUABILITE 95%
Un bébé de six mois n'aurait aucun problème à s'en sortir.

100 — 92% — 90 — 85 — 80 — 75 — 70 — 65 — 60 — 55 — 50

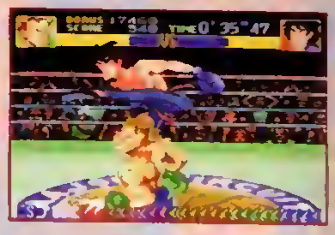
SUPER PUNCH OUT

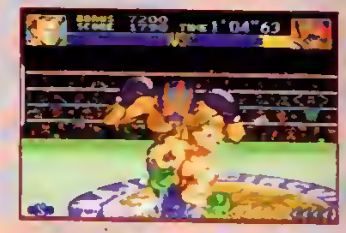


Monsieur et madame Nintendo ont l'immense plaisir de vous annoncer la naissance du petit Super Punch Out.

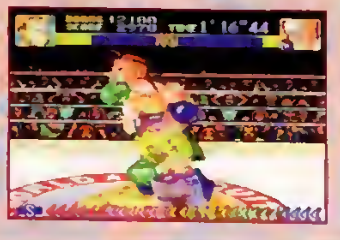
Je m'apprêtais à regagner mon logis pour regarder un reportage sur la reproduction des papillons de Papouasie transférés en Alsace quand, soudain, je vis sur le bureau du chef la cartouche fatale : Super Punch Out, le soft de boxe le plus délire sur console. Après être convenu avec Iggy que je lui prêterais mon décodeur Canal + tous les premiers samedis du mois, il accepta de me remettre le jeu ...

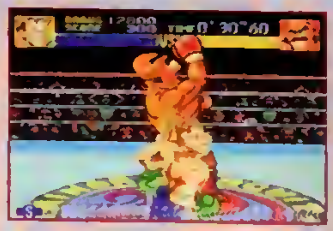
Pour ceux qui n'auraient pas eu la chance de s'éclater sur la version NES rappelons que Punch Out est un championnat de boxe beaucoup plus axé sur l'arcade que la simulation. Le principe n'a absolument pas bougé par rapport à l'ancienne version, ça se joue seul et le but est toujours d'envoyer votre adversaire deux ou trois fois au tapis en moins de trois minutes. Néanmoins l'arrivée sur une 16 bits permet un certain « relookage » des graphismes : votre perso est désormais transparent (ce qui permet un meilleur champ de vision pour savoir où frapper), et tous les adversaires sont très soignés et particulièrement variés. Le soft gagne également en taille puisque quatre leagues





IL DORT L'ARBITRE ?
Certains de vos adversaires ne se contenteront pas de boxer, ils vous feront goûter à des spécialités bien de chez eux.





Vous êtes tous conviés à son baptême, début janvier, en la chapelle de l'abbé Toneuse à Pouilly-sur-Yvette.

« Jah, Rastafari... ! » Ben alors Rastaman, t'es déjà dans les vapes ? Bon allez, vas te coucher, tu tiens plus la route.

SUPER PUNCH OUT

éditeur
NINTENDO

genre
BOXE

joueur(s)
1

sauvegarde
PILE

continue
3

difficulté
PROGRESSIVE

durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 95%

POUCE !

Quand on vous porte un coup, l'effet de transparence cesse. En clair, moins on vous voit mieux c'est ! Allez courage petit, pense à Tyson... heu, non... plutôt à un autre.

Non mais, c'est qui lui ? J'espère que tu ne te prends pas pour Bruce Lee, mon grand ! Allez crac...un bourre-pif !

sont proposées, soit seize boxeurs différents possédant tous une super attaque plus ou moins catholique. La facilité d'accès et l'humour qui découlent des matchs font de Super Punch Out un soft très fun à jouer. Et le fait que la cartouche soit dotée d'une pile de sauvegarde ne gâte rien à l'affaire car elle vous permettra d'enregistrer vos meilleurs scores, temps... En clair un challenge permanent qui offre une longue vie au jeu. Moi je craque, et vous ?

El Didou,
alias « belle mandale ».

LES TONTONS COGNEURS

Du clown au rasta, les boxeurs sont plus ou moins impressionnants. Méfiez-vous des idées reçues, les plus gros ne sont pas les plus dangereux...

En résumé

Punch Out n'a pas pris une ride. Le jeu est toujours aussi bon ! Nostalgiques de la NES, vous allez pleurer de joie.

L'avis de Wolfen et Bubu, convertis

WOLFEN : « Tiens, enfin un jeu non violent ! Non non, je ne plaisante pas ; j'irai même jusqu'à ajouter qu'il fallait que Nintendo en ait pour le commercialiser. En effet, le joueur moyen, tel qu'il est conditionné, risque de ne pas comprendre ce manque évident d'hémoglobine. Si vous savez vous passer de sang, ce jeu ne pourra que vous séduire par son fun, même si vous n'aimez pas la boxe. Dites, vous n'auriez pas vu l'abbé toneuse, je suis en manque de paroles pieuses en ce moment. »

BUBU : « La claque ! c'est une excellente idée d'offrir un second round au hit de la NES ! La prise en main est immédiate et pourtant le jeu devient de plus en plus technique au fil des matchs (proposant un véritable défi à votre dextérité dans les derniers). Les amateurs de boxe seront aux anges, et les autres trouveront une alternative intéressante aux jeux de baston habituels. »

GRAPHISME 91%
L'effet de transparence du boxeur est extrêmement bien réalisé.

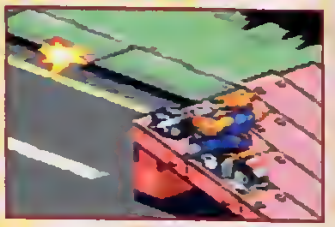
ANIMATION 85%
La souplesse de l'animation donne lieu à de magnifiques combats.

SON 70%
Pas de quoi mettre le volume au max. C'est la voisine qui va être contente !

JOUABILITÉ 93%
Très simple d'accès, on maîtrise rapidement les coups et les parades.

BIKER MICE FROM MARS

Super Nintendo



De prime abord, Biker Mice From Mars ne donne pas dans l'originalité. Repompe pure et dure de Rock n' Roll Racing, Il possède cependant une foule d'atouts qui en font un excellent jeu bien destroy !

Biker Mice est un dessin animé mettant en scène une horde de rats « bikers » déjantés, aux prises avec les habituels méchants. Le succès de ce DA a poussé les programmeurs de Konami à en faire un jeu. Biker Mice From Mars, une simulation de course, genre stock-car bourrin dopé à la nitro ! Pouvant se jouer seul ou à deux, Biker Mice est le clone parfait de Rock n' Roll Racing : décors en 3D isométrique, écran splitté en mode « versus », principe des armes que l'on peut acheter pour blaster à tout va ses adversaires... Bref, sur la forme, les programmeurs pouvaient difficilement faire plus identique !

SPÉCIFICITÉS

Chacun des six persos possède ses propres atouts : vous transformer en tortue, lancer des missiles... Y en a même qui s'agrippent dans les virages !

Dans Biker Mice, les tremplins sont aussi nombreux qu'impressionnants ! La preuve.

PLAGIAT ?

Par contre, des améliorations notables rendent le jeu encore meilleur et lui confèrent sa particularité. Tout d'abord, les circuits que vous avez à parcourir sont extrêmement beaux, vicieux et originaux. Que ce soit dans des égouts, sur une plage, ou dans une ville, la diversité des lieux est incroyable. Au niveau des courses elles-mêmes, l'animation est impeccable et la jouabilité

BIKER MICE FROM MARS

éditeur
KONAMI

genre
COURSE DESTROY

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
OUI

difficulté
VARIABLE

durée de vie
LONGUE

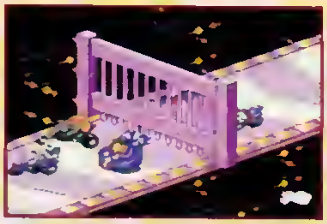
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 91%

88

ÉLIMINÉ !

À chaque fin de round, seuls les trois meilleurs participants restent dans la course. Les autres sont définitivement mis hors service. Pas de pitié, seule l'élite demeure !



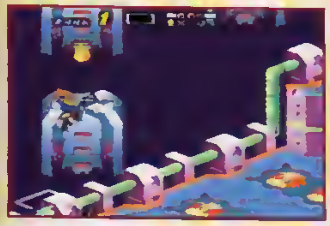
Une course poursuite dans les égouts, ça vous tente ? Si oui, essayez de rattraper le peloton de tête.

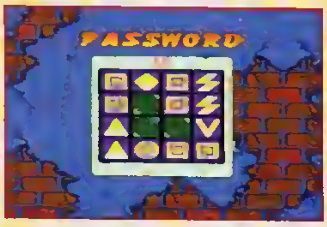
parfaite. Chaque partie est acharnée, d'autant plus qu'à la manière de Super Mario Kart il est possible d'améliorer sa façon de conduire ! Après un petit temps d'adaptation, dû à la vue des circuits, on se prend vraiment au jeu : ça blaste, ça booste et ça blasphème à souhait, sans que l'intensité ne faiblisse un seul instant ! Bref, Biker Mice, malgré le déjà vu qui s'en dégage, est un excellent soft suffisamment complet et accrocheur pour satisfaire les plus irréductibles fans de Rock 'n' Roll Racing.

Elwood,
motard virtuel !

en résumé

Dans la pure veine de Rock 'n' Roll Racing, Biker Mice est une course brillant par ses graphismes, son intérêt et surtout son fun !





VISITE GUIDÉE

D'abord, choisissez votre perso selon ses aptitudes, puis optez pour l'un des quatre types de circuits. Et si vous arrêtez une partie en cours, notez le password.

« Cacahuètes ! », l'avis de Didou et Bubu

DIDOU : « OK, j'ai adoré le jeu, faut dire que dès qu'il y a du deux roues dans l'air, je suis aux anges ! Les bécanes sont agréables à piloter et suffisamment différentes, c'est un bon petit jeu de course. Mais ce qui m'a cassé le moral, c'est cette pub permanente pour la barre chocolatée aux cahouètes ! C'est écœurant ce bourrage de crâne ! Désolé mais la réclame sur console, j'accroche pas. »
BUBU : « Allez savoir pourquoi, je ne suis pas fan des courses en 3D isométrique ! Quand même, je préfère celle-ci à Rock 'n' Roll Racing ! Les circuits comportent plus de dénivelées, les persos sont plus typés... le jeu dégage plus de fun quoi ! De plus, la réalisation semble meilleure : scrolling impeccable, graphismes sympa et musiques presque aussi rock ! Question : Pourquoi Snikers comme sponsor et non pas Mars ? »

GRAPHISME 90%
Décors en 3D isométrique, variés et originaux, mais là n'est pas l'intérêt premier.

ANIMATION 89%
Aucun problème, vos déplacements sont fluides et le décor bouge très bien.

SON 93%
Musiques bien speed et bruitages sauvages rendent l'action encore plus intense.

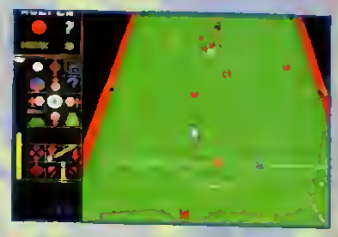
JOUABILITÉ 88%
La 3D isométrique est toujours déroutante au départ, mais on s'y fait.

JIMMY WHITE'S SNOOKER

Après plusieurs années d'attente, ce chef-d'œuvre d'animation, issu de l'univers micro, investit nos consoles.

En général, les simulations parrainées par des sportifs de haut niveau déçoivent. Cela n'a pas empêché Jimmy White, joueur de billard professionnel, de prêter son nom à une simu de snooker sur micro-ordinateur. C'était il y a près de trois ans. Aujourd'hui, Virgin adapte ce jeu sur console et, surprise, ce snooker n'a pas pris une ride et s'impose comme LE must en la matière.

Cette simulation de billard est basée sur des graphismes en 3D faces pleines. Lorsqu'une partie est entamée, seuls le billard et les boules viennent s'afficher à l'écran. Ce graphisme, réduit au strict minimum, vous permet alors d'effectuer des rotations, des zooms avant ou arrière centrés sur n'importe quelle boule présente ; bref tout ce qu'il faut pour pouvoir calculer, au pixel près, votre prochain coup. Pour le paramétrer (direction, effet rétro ou coulé, puissance..), vous disposez d'un menu d'icônes typiquement micro (genre Sim City) que vous pouvez placer en bande en haut de l'écran ou en pavé sur la gauche. Bien que tout cela puisse être géré au paddle, soulignons que cette simulation se prête



L'ANIMATION EN TROIS POINTS
Admirez cette déclinaison d'une même situation sous trois angles de vue.

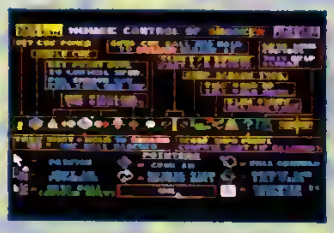
Une simulation de snooker qui va reléguer les autres billards au rang d'économiseurs d'écran...

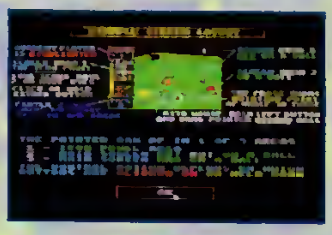
Lorsque vous êtes long à réfléchir, les boules vous font des grimaces ou des parasites noirs investissent l'écran.

JIMMY WHITE'S SNOOKER

LES OPTIONS

À n'importe quel moment d'une partie, vous pouvez obtenir des écrans d'aides ou de conseils. Une autre option vous permettra même de tester le bon fonctionnement du paddle ou de la souris.

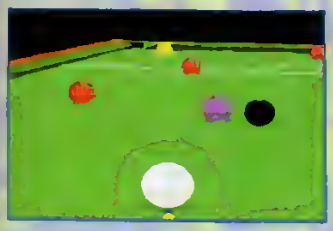


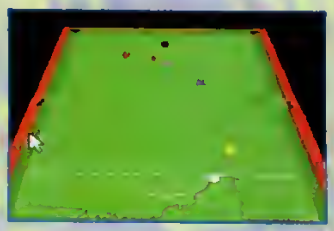


Une fois que vous avez rentré une boule rouge, vous devez « pocketer » une boule de couleur.

plus à l'utilisation de la souris, origine micro oblige. Vous pouvez bien entendu jouer à deux ou bien seul contre l'un des quatre joueurs gérés par la console. Ils sont tous de niveau différent, et le plus faible d'entre eux est déjà un adversaire de taille.
Bref, cette simulation de snooker est dotée de tous les atouts pour séduire les amateurs mais également les candides en la matière. Enfin pour conclure, ajoutons que l'excellente animation de Jimmy White Whirlwind Snooker mérite une mention spéciale.

Snookhenge





DES ADVERSAIRES DE TAILLE

Seul, vous affronterez l'un des quatre joueurs gérés par la console. Ils représentent quatre degrés de difficulté, le plus facile étant déjà d'un bon niveau...

Les règles en quelques mots

Le snooker se joue sur un billard surdimensionné en comparaison du billard français ou américain. Quinze boules de couleur rouge valant un point chacune sont placées en triangle et six de couleurs différentes (valant de deux à huit points) sont disposées en T. Le but du jeu consiste à faire entrer, à l'aide de la boule blanche, une boule rouge dans l'un des six trous situés dans les coins et les deux bandes latérales. Un point marqué, vous devez « pocketer » l'une des boules de couleur. Les fautes offrent quatre points à l'adversaire. Enfin, un joueur se retrouve en position de snooker lorsqu'il est dans l'impossibilité de jouer une boule réglementaire directement. Votre objectif consiste bien entendu à marquer le plus de points possible. Ce style de billard allie donc dextérité et réflexion dans la mesure où le replacement de la boule blanche est primordial.

éditeur	VIRGIN
genre	SIMU. DE BILLARD
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	OVER CORSEE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Jimmy White Snooker est la simulation de billard ultime. Son ergonomie, son animation et son réalisme sont autant d'arguments pour ne pas passer à côté.

GRAPHISME 80%
Graphisme très dépouillé se limitant à un tapis vert décoré de quelques boules.

ANIMATION 99%
L'excellente animation confère à ce snooker un réalisme plus vrai que nature.

SON 55%
« Pok, plop, clap clap clap, crrr... » Voilà le contenu intégral du sound test.

JOUABILITÉ 89%
La simulation est gérée par un menu d'icônes très ergonomique.

100 95% 90 85 80 75 70 65 60 55 50

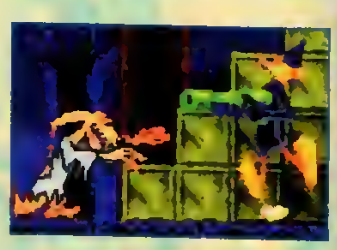
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

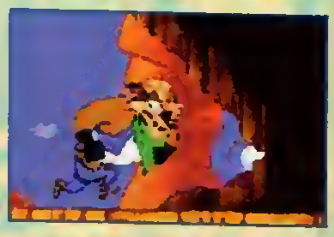
Daffy Duck, le canard le plus déjanté de la Warner, part en mission pour le compte de Sam le Pirate.

Sam, fervent collectionneur de souvenirs du septième art, se fait cambrioler par Duckbrain. Affolé, il appelle Daffy Duck à la rescousse. Une nouvelle mission s'offre donc au célèbre canard : poursuivre l'affreux voleur dans de nombreux décors hollywoodiens, entièrement piégés à la dynamite. Allez, maintenant, c'est à vous de jouer, les gars... et que ça saute !

DÉSAMORÇAGE

Chaque niveau correspond à un décor de film : Far West, cimetière hanté, forêt de Sherwood... tous les standards du cinéma américain sont présents. Pour passer d'un stage au suivant, vous devez désamorcer un certain nombre de bombes à retardement semées par Duckbrain. À vous de trouver leurs emplacements, parfois bien cachés (genre derrière un cactus ou une pierre). Le temps est compté avant que tout ne pète, alors soyez rapide et rusé ! Bien entendu, pour contrer votre progression, une horde d'ennemis vous assaillent : utilisez alors votre lance-bulles (?), il emprisonne les indésirables que vous pouvez éclater





TROMBINES

Petit aperçu des ennemis : deux énergumènes au style cartoon indéniable. Et matez la tronche de l'ange Daffy...

Accrochez vos ceintures, ce fou furieux débarque sur vos Megadrive dans un jeu de plate-forme explosif !

Un squelette qui envoie sa tête pour vous blesser, c'est original, mais à mon avis c'est du déjà vu, genre Pitfall !

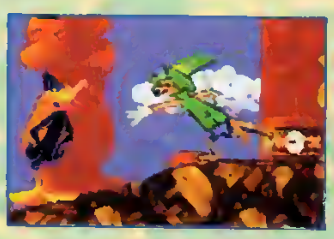
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

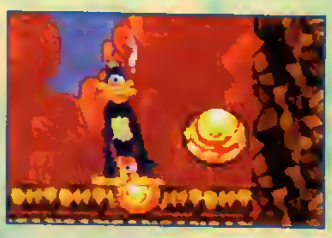
éditeur: TIME WARNER
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: NON
continue: NON
difficulté: ELEVEE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 80%

FEU...

Si vous ne réussissez pas à désamorcer toutes les bombes d'un niveau dans le temps imparti, Daffy se retrouve grillé. Et un canard laqué, un !





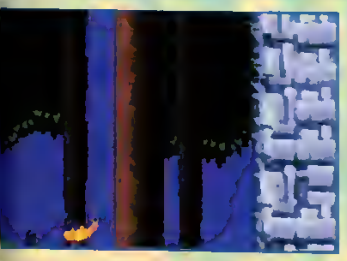
Daffy opposé à un frère de race : un canard desperado qui lance des fers à cheval !

comme de vulgaires bulles de savon. Heureusement, vous récolterez des options d'invulnérabilité, des pharmacies et des boosts de blast, fort utiles mais rares et souvent difficiles à récupérer. Hyper-classique, Daffy Duck a le mérite d'être difficle et surtout marrant. Ce n'est pas le jeu du siècle car la réalisation même si elle est bonne n'a rien de révolutionnaire, et certains détails (les ralentissements) énervent. Cela dit, si vous aimez Daffy, vous trouverez votre compte avec ce jeu agréable !

Elwood Duck

En résumé

Daffy Duck est bien dans la veine des Animaniacs : humour à la Warner, difficulté et jouabilité sont au rendez-vous.



LES NIVEAUX

Dans Daffy Duck, les niveaux sont très courts. En fait, chaque décor de film est divisé en sous-levels. En moyenne, vous aurez cinq à dix bombes à trouver, ce qui ouvrira une brèche vers le niveau suivant... Encore faut-il la trouver ! Vous l'aurez compris, le temps est votre pire ennemi, alors ne traînassez pas, votre mort navrerait Sam le Pirate, au plus haut point !

Les vices

Daffy Duck in Hollywood est bourré de vices cachés souvent crispants. On ne parlera pas des gouffres dans lesquels on meurt, croyant qu'il s'agit d'un passage « normal », ou d'une warp zone. Ça, encore, c'est très classique, dans ce genre de jeu. En revanche, les plates-formes que l'on prend pour des plates-formes et qui font en fait partie du décor sont une véritable infâmie. Les ennemis cachés qui apparaissent au dernier moment demandent des réflexes en béton. Quant aux sorties que l'on ne trouve pas alors qu'il ne reste que cinq secondes au chrono, elles vous donnent une furieuse envie de flinguer votre console. Alors vu que vous ne possédez que trois points de vie et qu'il n'y a pas de continue (ni de mots de passe), autant vous le dire tout de suite : ce jeu n'est pas franchement évident, et il pourra rebuter les petits joueurs ou les hyper-nerveux à tendance suicidaire !

GRAPHISME 84%
Décors simplets mais ensemble agréable. Les mimiques des persos sont tordantes.

ANIMATION 78%
Pas parfaite. On remarque certains ralentissements.

SON 85%
Musique agréable et bruitages pas trop crispants. Juste ce qu'il faut !

JOUABILITÉ 83%
Daffy répond rapidement à vos ordres. Certaines collisions de sprites sont douteuses.

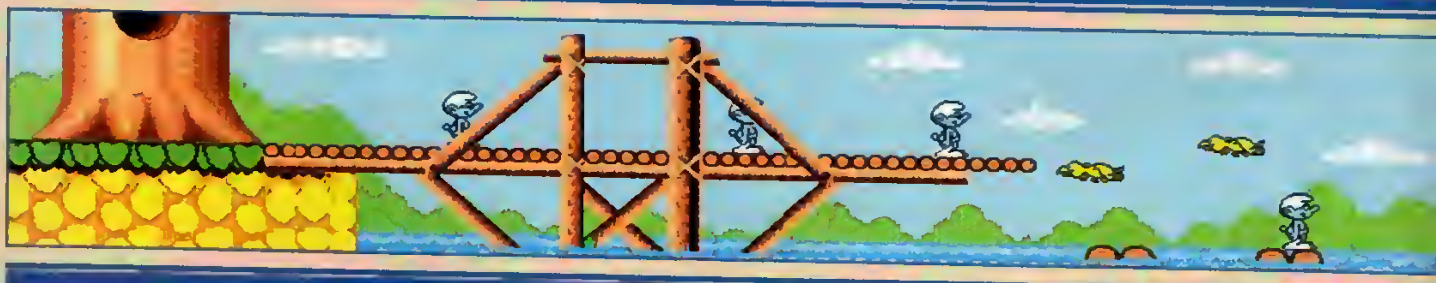
LES SCHTROUMPFS

Elle voit des Schtroumpfs partout, vous connaissez ? Bon, alors ouvrez vos mirettes et concentrez-vous sur la nouvelle aventure des lutins bleus. Comment ça encore ? Oui, parfaitement, encore eux ! Et on ne discute pas !

Nom d'un petit lutin, l'unique meuf de la tribu des Schtroumpfs vient d'être enlevée. Impossible de vivre sans elle ! Allez hop, on enfile le bonnet blanc et on fonce la secourir ! La forêt sera le point de départ de cette nouvelle aventure. Tout de suite, on baigne dans le style plate-forme avec tous les pièges classiques et les petites subtilités (vies cachées, bonus...) qui font le succès du genre. Si au départ le jeu semble ordinaire, il devient vite attrayant lorsqu'on progresse dans les niveaux. Comme dans la plupart des softs qui sortent ces derniers temps, on retrouve des scènes plus ou moins originales comme la balade sur une cigogne, une descente en luge et une course en chariot dans les mines. Même si ces passages sont assez faciles, ils ont le mérite de casser la routine.

Le thème des Schtroumpfs a beau être classique, il n'en est pas moins... bon. Les niveaux sont assez variés pour que l'on ne se lasse pas trop vite. Sur la dizaine de stages qui vous attendent, vous trouverez toujours un nouveau type d'action (escalade de la montagne, traversée

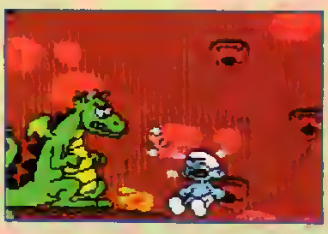
MULTI-SCHTROUMPF
Une aventure variée avec au programme : vol en cigogne, descente en luge et chariot dans les mines. Très sympa mais un petit trop facile.



Le niveau est très réussi : de beaux décors et un Azrael qui se révèle être un ennemi redoutable. Encore un peu de courage.

PAS DE PROBLÈME !

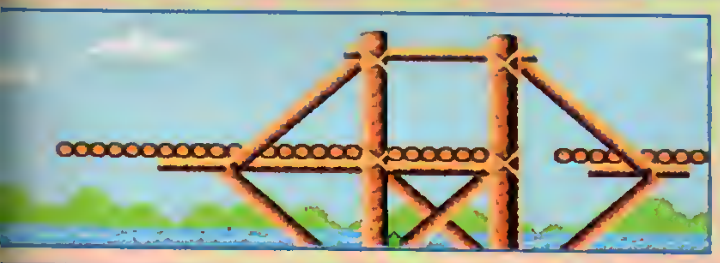
Les boss ne sont vraiment pas difficiles à battre. Le serpent, vous lui sautez sur la tête, et le dragon, vous lui servez des paquets cadeaux explosifs du Schtroumpf farceur.



« Ouvrez, ouvrez la cage aux oiseaux, regardez-les s'envoler c'est beau... » Désolé, mais je suis un peu fatigué en ce moment !

entre deux falaises, marais...). Bon, ce n'est pas le jeu de l'année mais les graphismes sont agréables, la jouabilité correcte et la difficulté (comparée la version SNES) pour une fois humaine. La cartouche est destinée aux plus jeunes — les Mozart du paddle l'exploseront néanmoins en deux temps, trois mouvements. Mais bon c'est charmant et sans violence alors... dans ce monde de brutes une once de tendresse ne fait jamais de mal.

El Didou,
« qui a dit bizarre ? »



LE PONT

Pour atteindre les rondins, vous devrez par moments grimper sur le dos des oiseaux. Mais une fois que vous êtes dessus, ne restez surtout pas immobile sans quoi ils tomberont dans l'eau.

éditeur: INFOGRAMES
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: NON
difficulté: MOYENNE
durée de vie: COURTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 70%

85%

en résumé

Vous qui rêviez d'un nouveau petit jeu de plate-forme mignon et pas trop difficile, ne cherchez plus vous l'avez schtroumpfé !

L'avis de Jacques Leripeur

« Salut ! Moi, c'est Jacques, je suis pion au lycée de Pouilly-sur-Yvette. Ou plutôt j'"étais" parce que j'ai été viré. Bon, c'est vrai, je n'aurais pas dû expliquer aux gamins comment on lobotomise un chat avec un Bic... Mais peu importe, ce qui m'intéresse maintenant, ce sont les jeux et surtout celui des trolls bleus. Mais qu'est-ce qu'ils font encore là ? Y a donc personne pour nous en débarrasser ! Ras le bol de leur bonne humeur perpétuelle et de leur non-violence. Vous avez déjà vu le Schtroumpf costaud coller un coup de boule au grand Schtroumpf ? Non bien sûr, il est trop mignon pour faire ça... Grrrr ! ça m'énerve ! Rien dans le froc, les cafards bleus. Dans le jeu, les ennemis c'est genre grenouilles, écureuils, chenilles... Pourquoi pas des lapins roses ? Bon, moi je vous préviens, je pars en guerre, je vais en faire de la confiture de gnomes à bonnet blanc ! »

GRAPHISME 80%
C'est simple et joli. On retrouve sans problème l'ambiance de la BD.

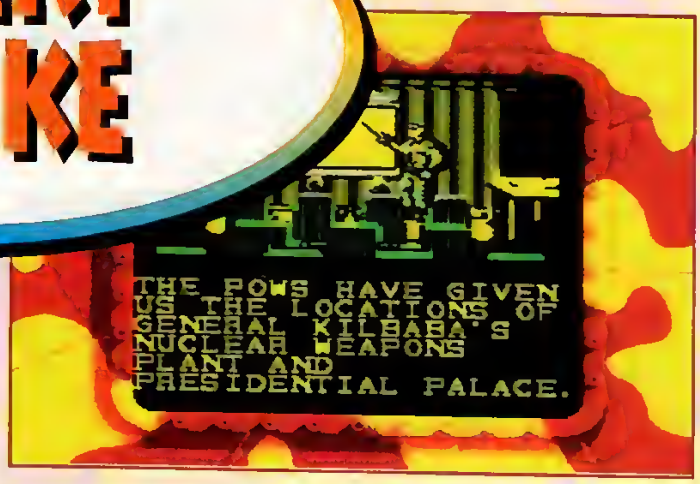
ANIMATION 80%
Rien de bien extraordinaire mais rien de mauvais non plus ! C'est correct.

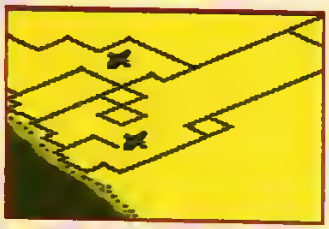
SON 70%
Lalalala les Schtroumpfs lalala... moi, au bout de dix secondes, je deviens fou !

JOUABILITÉ 80%
Correct dans l'ensemble, mais le personnage glisse un peu sur le sol.

DESERT STRIKE

Encore un gros hit de la Super Nintendo adapté sur Game Boy ! C'est la mode et on ne va pas s'en plaindre, à condition que la richesse originelle soit conservée.
Est-ce le cas ici ? Vous le saurez en lisant ce rapport militaire (qui s'autodétruira dans dix minutes).





ORDI DE BORD

Afin de faciliter vos déplacements, vous disposez d'un computer. Il comporte une carte localisant tous les véhicules ennemis, objectifs à détruire, etc. Vous pouvez obtenir des informations sur chacun de ces éléments, pour pouvoir anticiper. Enfin, l'ordinateur vous renseignera sur les réserves de munitions et de carburant, le blindage de votre hélico, etc.

Tout d'abord les p'tits bleus, il faut que vous sachiez que ce jeu retrace la guerre du Golfe. Vous incarnez un pilote d'hélicoptère allié, devant mener à bien diverses campagnes ayant pour but d'anéantir les Irakiens. Chacune de vos missions est composée de plusieurs objectifs comme délivrer des otages ou bien encore détruire des usines chimiques. Ce jeu étant à la base un shoot them up, l'action consiste principalement à tout casser. Mais Desert Strike est bien plus qu'un simple jeu de tir. D'abord, les graphismes sont représentés en 3D isométrique, ce qui donne du relief aux batailles. Ensuite, et surtout, il

L'entrevue d'El Didou, testeur Missing In Action

Il fallait bien que j'interroge ce garçon raffiné à propos de ce jeu de tir évolué.
BUBU : « Hé Didou, mate donc Desert Strike. Pas mal, non ?
DIDOU : Quoiii ?! Me réveille pas quand j'travaille... C'est quoi ton jeu, encore un truc bourrin ?! J'suis un poète moi !
— OK, mais joue un peu s'te plaît !
— C'est quoi ces graphismes, faut des lunettes spéciales ?
— Non, c'est de la 3D isométrique, il suffit de voir clair !
— Arrête de sortir des mots savants à la Chris, bourrin !
— Fais au moins une mission...
— Bon, OK ! Où ils sont les méchants que je les bute ? Putaing, ils m'ont eu !
— C'est normal, sers-toi de l'ordinateur de bord.
— Quel ordi ? C'est une Game Boy, y a pas d'clavier ! T'es trop bourrin Bubu ! Et pis, laisse-moi travailler, j'ai cinq tests à rendre demain ! Encore une nuit blanche à passer !
— C'est bien Didou, tu verras, un jour tu rentreras dans le livre des records ! »

Les scènes où l'on récupère ces soldats perdus pour les ramener à la base sont inspirées de Choplifter.

DESERT STRIKE

éditeur
OCEAN

genre
COMBAT

joueur(s)
1

sauvegarde
MOTS DE PASSE

continue
INFINI

difficulté
ACCESSIBLE

durée de vie
ASSEZ COURTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 80%

85%

LE GÉNÉRAL KILBABA, QUARANTE FOIS VOLEUR !

Voici les dernières missions qui vous sont assignées afin de bouter le dictateur Kilbaba hors du Koweït. 1/ Déposer un commando pour défendre des installations pétrolières. 2/ Fermer les vannes d'oléoduc déversant du pétrole dans la mer. 3/ Délivrer des civils prisonniers dans des bunkers. 4/ Détruire des camions transportant des bombes atomiques. 5/ Neutraliser une centrale nucléaire militaire. 6/ Pulvériser une centrale électrique. 7/ Raser le palace du despote. 8/ Clouer au sol le bombardier atomique irakien. Après ça, vous pourrez aller vous coucher !

en résumé

Cette version Game Boy est une adaptation fidèle du hit 16 bits, si ce n'est que le jeu est ici un peu plus court et aussi un peu plus facile.

faut souligner l'aspect stratégique qui réhausse son intérêt. Ainsi, votre tâche consistera essentiellement à gérer votre consommation d'essence, vos diverses munitions et l'état de votre blindage. Commencez donc par repérer vos cibles sur une carte. Empruntez ensuite le trajet le moins périlleux et le plus profitable en termes de ravitaillement. L'ordinateur de bord, que vous avez tout intérêt à consulter régulièrement, vous renseignera à ce sujet.

Mis à part quelques détails visuels et séquences annexes, cette adaptation est identique à sa grande sœur. Seule grosse différence : elle propose une campagne de moins ! De quatre, on passe à trois, ce qui n'est pas vraiment justifiable, car d'autres hits issus de 16 bits se sont retrouvés intacts sur la portable (Mr Nutz pour ne citer que lui). Un peu plus court, Desert Strike GB perd son statut d'indispensable au profitd'une simple(?) mention « bon».

Bubu,
préfère les guerres de Cent Ans.

GRAPHISME 75%
Le rendu sur Super Game Boy est peu lisible, mais correct sur la portable.

ANIMATION 75%
Petits sprites et quelques effacements de lignes, et en plus c'est un peu lent.

SON 70%
Pas de musique durant l'action, juste des bruits d'armes et d'explosions.

JOUABILITÉ 80%
L'hélico est maniable et la plupart du temps les missiles atteignent leurs cibles.

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	399,00
ALADDIN	299,00
ANIMANIACS	449,00
BATMAN ET ROBIN	**429,00**
BLACK HAWK	479,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**
DRAGON	449,00
DRAGON BALL Z · LA LEGEND DE SAYAN	549,00
DRAGON BALL Z 3 L'ultime Menace	499,00
EARTH WORM JIM	**469,00**
EQUINOX	**299,00**
FATAL FURY 2	299,00
F1 POLE POSITION 2	479,00
FIFA SOCCER	399,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00
JOHN MADDEN 95	479,00
JUNGLE STRIKE	449,00
KICK OFF 3	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00
LEGEND	419,00
LEMINGS 2	419,00
LE ROI LION	**449,00**
LE RETOUR DU JEDI	**449,00**
MARIO COLLECTION	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00
MEGAMAN X	449,00
MICHAEL JORDAN	449,00
MICKEY MANIA	499,00
MICRO MACHINES	449,00
MORTAL KOMBAT 2	**489,00**
NBA LIVE 96	**479,00**
NBA JAM	**399,00**
NIGEL MANSELL INDY	549,00
NHL 95	479,00
POWER DRIVE	TEL
PSG SOCCER	299,00
RISE OF THE ROBOT	**469,00**
SAILOR MOON	499,00
SAMOURAI SHOWDOWN	**499,00**
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SHAO FU	499,00
SMASH TENNIS	449,00
SPARKS TER	429,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
STREET RACER	**399,00**
STROUMPFS	329,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER BOMBERMAN 2	449,00
SUPER INDIANA JONES	499,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
SYNDICATE	449,00
TINY TOON WACKY SPORT	459,00
VAL D'ISERE CNAMPIONSNIP	**399,00**
VORTEX	549,00
WOLFENSTEIN 3D	299,00
WOLVERINE	549,00
WORLD CUP USA 94	349,00
WWF RAW	549,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ ADZS TURBO PRIX 39 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX

GENIAL !!!
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**149,00**
STAR WING	**99,00**
FLASH BACK	**199,00**
ART OF FIGHTING	199,00
BATTLE SHIP	199,00
BEST OF THE BEST	199,00
F1 POLE POSITION	199,00
JURASSIC PARK	199,00
L'ARME FATALE	199,00
LE CORBAVE	199,00
LEMMINGS	199,00
MARIO WORLD	199,00
MICKEY MAGICAL QUEST	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PAGE MASTER	199,00
POP'N TWIN BEE	199,00
POPULOUS	199,00
SKYBLAZER	199,00
STAR WARS	199,00
SUNSET RIDERS	199,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER PROFI TENNISH	199,00
SUPER R TYPE	199,00
SUPER SWIV	199,00
TERMINATOR 2	199,00
TINY TOON	199,00
WING COMMANDER 2	199,00
WORLD LEAGUE BASKET	199,00
WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ALADDIN (EUR)	299,00
AERO THE ACROBAT(EUR)	399,00
CASTELVANIA(EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**
DRAGON(EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	449,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**
FLINK(EUR)	369,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL
MEGAMAN(EUR)	TEL
MICKEY MANIA (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	**399,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00
NIGEL MANSEL INDY (EUR)	489,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**399,00**
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
POWER RANGER (EUR)	385,00
PROBOTECTOR (EUR)	399,00
PSG SOCCER (EUR)	349,00
RAGNACENTY (JAP)	399,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
SHAO FU (EUR)	349,00
SHINING FORCE II (EUR)	399,00
SOLEIL (EUR)	TEL
SONIC 3 (JAP)	399,00
SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
SPARKSTER (EUR)	369,00
STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
SYNDICATE (EUR)	399,00
SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	**399,00**
TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
URBAN STRIKE (EUR)	**349,00**
VIRTUA RACING(JAP)	**399,00**
VIRTUA RACING (EUR)	499,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
WWF RAW (EUR)	489,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 890 F

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	449,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	549,00
DEMON'S CREST	499,00
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	549,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	399,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN SOCCER	**299,00**
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SOUL BLAZER II ILLUSION OF GAIA	495,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER PUNCH OUT	495,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	495,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA BLACK GATE	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	495,00
UNIRACER	399,00
WARIO BLAST	399,00
WIZARORY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
FATAL FURY	149,00
NBA SHOWDOWN	599,00
TYPES OF VERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	**99,00**
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	149,00

MEGA PROMOS M.D

ALIEN 3 (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00
BRIAZZARD BATTLE (SONIC) (USA)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	299,00
CHAKAN (EUR)	149,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95	379,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00
HAUNTING (EUR)	159,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	149,00
JAMES POND 3 (EUR)	149,00
LOTUS II (EUR)	199,00
LOTUS TURBO CHALLENGE (EUR)	99,00
MICKEY DONALD (EUR)	159,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SONIC 2 (EUR)	149,00
STREET FIGHTER (JAP)	149,00
SUPER KICK OFF (EUR)	149,00
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
TIN TOON CRUDE DUDES (EUR)	99,00
ZOOL (EUR)	99,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

DOOM	449,00
STAR WARS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel 1390 F
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) 1790 F

ART OF FIHTING 2	590,00
COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
FATAL FURY SPECIAL	**399,00**
HUMAN GP 3	590,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**299,00**
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	[illegible]

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**299 F**
RAMNA 1/2 4	**299 F**
FATAL FURY SPECIAL	**399 F**
IMPERIUM	199,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 3	199,00
HUMANS	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**99,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JOHNSON SUPER FUNK	199,00
ART OF FIGHTING	**149,00**
ASTRO GOLD	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 3	199,00
FINAL FIGHT 3	179,00
FIRE PUZZLEM	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PROG	299 F
SUPER ADVANTAGE ASCII	249F
SUPER GAME MAGE	379F
ACTION REPLAY PRO	299F
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
MANETTE ASCII	99F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	19 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	89 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
1 À 3	99 F
4 À 6	129 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin 75009 PARIS - M°H-Caumartin TEL :(1)42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS - M° Ledru-Rollin TEL :(1)43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71
6 rue de Meyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI

3 DO

3DO PAL + FZ1 Version U&A 60 Hz - Plein écran (fontionne avec tous les jeux) 3490 FF
Nouveau : 3DO PAL FZ10 60 Hz

SEWER SHARK	275,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	DEMOLITION MAN	449,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299,00	PATAANK	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	TETSUJIN	375,00
TOTAL ECLIPSE	299,00	KINGDOM THE FAR REACHES	375,00
NIGHT TRAP	375,00	SHADOW WAR	375,00
MEGA RACE	375,00	GUARDIAN WAR	375,00
LEMMINGS	299,00	REAL PINBALL	299,00
PISTOLET	349,00	VR STALKER	375,00
MICROCOSM	375,00	FIFA SOCCER	375,00
WING COMMANDER	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
THE HORDE	375,00	SUPER STREET FIGHTER 2 X	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	MYST	375,00
JOYSTICK ARCADE	TEL	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
JURASSIC PARK	299,00	QUARANTINE	299,00
STAR CONTROL II	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
ROAD RASH	375,00	REBELL ASSAULT	375,00
SHOCK WAVE	375,00	NOVASTORM	375,00
CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	COVEN (ADULTES)	279,00
SAMPLER 2 10 DEMOS + TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
GRIDDERS	375,00	JAMMIT	375,00
CRIME PATROL	375,00	GEX	375,00
ALONE IN THE DARK	375,00	VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	349,00	THEME PARK	376,00
SLAYER (RPG)	375,00	NEED FOR SPEED	375,00
SHERLOCK HOLMES	375,00	SHOCK WAVE OP JUMPGATE	279,00
		SEAL OF PHARAON	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1990 F

ALIEN VS PREDATOR	499,00	KASUMI NINJA	499,00
BUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	499,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
DOOM	499,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	499,00		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F
MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BARI ARM (JAP)	99,00	DUNE (EUR)	425,00
FINAL FIGHT (JAP)	149,00	FIFA SOCCER (EUR)	349,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
RAMNA 1/2 (JAP)	149,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	MICROCOSME (EUR)	349,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
MICROCOSME (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	HEINBALL(USA)	399,00
STAR WARS REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	NBA JAM (EUR)	399,00

NEC

DUO R 1990 F
PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA GAIDEN	99,00
STREET FIGHTER 2'	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
DRAGON'S LAYER 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAC STALKER	399,00

NEO GEO

GEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER	1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	40 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB	200 F

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	790,00
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	990,00
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

AERO FIGHTER 2	399,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
SAMOURAI SHODOWN	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
TOP HUNTER	399,00
WORLD HEROES II JET	399,00

SATURNE Version PAL

VIRTUA FIGHTER TEL	TAMA
MYST	DAYTONA USA
MAJONG	PANZER DRAGON
GALE RACER	CLOCKWORK KNIGHT

PLAYSTATION

RIDGE RACER	STAR BLADE
PARODIUS	TEKKEN
TAMA	ETC
EVOLUTION	

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

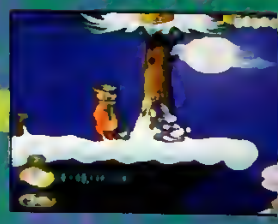
Nom . . . Prénom
Adresse
Code Postal ... Ville
Age ... Téléphone . . Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur .
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

ViteVu



SUPER NINTENDO

Brutal Paws of Fury

prix A B C D E F

82%

éditeur	GAMETEK
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	3

Protège ton karma mon frère, éloigne-toi de la haine et des brutes épaisses qui peuplent les jeux de baston. Rejoins-nous sur Brutal, le nouveau soft de nos frères de chez Gametek... C'est cooool ! » Ici, les combattants sont des animaux très zen, ayant tous une certaine philosophie du combat et des arts martiaux. Sept persos au total avec, entre autres : un lion, un coyote, un ours, une renarde, dont vous maîtriserez peu à peu les différentes attaques. Au départ votre « animal » est ceinture blanche et sans expérience. Mais au fur et à mesure des combats (et surtout des victoires), vous pourrez apprendre de nouveaux coups dans un dojo aidé par votre grand maître du paddle. Cette évolution du perso est une riche idée : elle casse la routine et fournit un autre intérêt aux joueurs. Mais ce qui caractérise peut-être le mieux cette cartouche, c'est son atmosphère radicalement « peace » ! La musique genre « Shogun version new age » et les tons pastel des graphismes nous reposent des couleurs criardes que l'on trouve d'habitude dans ce genre de jeux. Niveau technique, on n'arrive pas à la cheville d'un SF II, mais certains enchaînements sont possibles et les coups spéciaux assez impressionnants. Et puis notons l'effort pour la sauvegarde des persos et le replay. Même si, à la rédac, les pros de jeux de baston (genre Chris ou Terry) le trouvent un peu plat, je flashe bien sur ce jeu original, beau et très agréable.

El Didou

SUPER NINTENDO

Ghoul Patrol

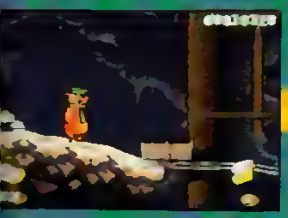
prix A B C D E F

80%

éditeur	JVC
genre	TIR
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Après les Zombies il y a un an, c'est autour des Ghouls de semer la terreur en ville. Nous retrouvons les deux héros du premier volet : Julie et Zeke. Dans Zombies Ate my Neighbors, les persos avaient profité du sauvetage d'une population pour la délester de quelques dollars. Le magot a immédiatement été investi dans du matériel plus efficace en prévision d'une nouvelle invasion. Aujourd'hui, le frère et la sœur disposent donc de nouvelles armes plus performantes et la plupart des monstres ont été remplacés. En fait, ce volet s'inspire plutôt du mythe de Chtulhu de l'écrivain H.P. Lovecraft, contrairement au précédent qui reprenait les classiques du cinéma d'horreur. Le fond reste identique. Vous visitez un quartier en vous efforçant de sauver le plus de voisins possible et en fliguant tout ce qui passe à portée. Outre des armes, vous pouvez récupérer à peu près toutes les options de Zombies. Les niveaux sont dans l'ensemble plutôt labyrinthiques et nécessitent autant de dextérité que de réflexion. Mais on regrettera quelques petits problèmes dans le déplacement des persos lorsque ceux-ci flirtent de trop près avec le décor. L'an dernier, Zombies nous avait fait craquer par sa fraîcheur et son humour. Cette suite est sans surprise, un peu courte (13 niveaux contre 50 !) mais globalement bien réalisée. Si vous avez aimé le premier volet, vous aimerez sûrement celui-ci. Si vous ne connaissez pas, pourquoi ne pas vous y mettre ?

Wolfen



YOGI BEAR (SUPER NINTENDO)

LE ZOOM DE VITE VU

Un aperçu de tous les jeux du mois vus vite vu, Yogi Bear vous [illegible]

SUPER NINTENDO — The Pagemaster

prix F E D C B A — **90%**

éditeur	FOX INTERACTIVE
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

The Pagemaster, chers lecteurs, vous connaissez sûrement... En effet, l'ami El Didou a testé la version Megadrive le mois dernier. Cette adaptation SNES est assez proche de celle de sa concurrente. Vous dirigez Macaulay Culkin, le héros, et vous vous baladez dans plusieurs livres (Horror, Adventure...) aussi riches en événements, délirants et beaux les uns que les autres. La grande différence se situe dans l'apparition des mots de passe, absents sur MD. Un petit plus a aussi été donné aux graphismes. Bref, simplement excellent !

Calimero

SUPER NINTENDO — Super Dany

prix F E D C B A — **42%**

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Diriger simultanément trois personnages dans un jeu de plate-forme, on a déjà vu ça dans Lost Vikings. Super Dany, c'est donc du réchauffé... Pire, le soft semble avoir été bâclé : la jouabilité laisse à désirer (pas moyen de grimper à un escalier normalement), les trois marmots sont d'une lenteur exaspérante, la conception des niveaux est souvent illogique, les personnages meurent pour un oui pour un non, et il n'y a pas de password. Danone, le sponsor, aurait mieux fait de rester dans le yaourt... Ce jeu est périmé avant même d'avoir été mis en vente !

Little Big Marc

MEGADRIVE — Yogi Bear

prix F E D C B A — **75%**

éditeur	GAMETEK
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Oui, vous avez bien lu, le célèbre ours issu d'un dessin animé de chez Hanna Barbera débarque enfin sur nos consoles. Pour s'être fait attendre, il s'est fait attendre. Et du coup, il arrive en retard. Que voulez-vous, c'est le destin... De plus la qualité des graphismes laisse plutôt à désirer. On a vu beaucoup mieux sur Megadrive. Et face à un excellent Earthworm Jim ou à un Mickey Mania, comment voulez-vous qu'il rivalise ? Je n'ai toujours pas trouvé de réponse à cette question. En somme, c'est un jeu qui plaira aux plus jeunes d'entre vous...

Magic Sam

SUPER NINTENDO — Yogi Bear

prix F E D C B A — **80%**

éditeur	GAMETEK
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Heureux de constater que les graphistes ont fait plus d'efforts sur Super Nintendo que sur Megadrive, je consens à ajouter 5 % de plus à ce jeu de plate-forme qui est somme toute assez banal. Au risque de me répéter, je tiens à souligner que ce soft ne peut en aucun cas rivaliser face aux hits sortis en fin d'année dernière. Cela dit, ou si vous êtes un inconditionnel de Yogi, vous passerez quelques heures agréables avec ce gros nounours. Sinon, offrez-le à votre petit frère. Il devrait bien s'amuser sur ce jeu mignon et « familial ».

Magic Sam

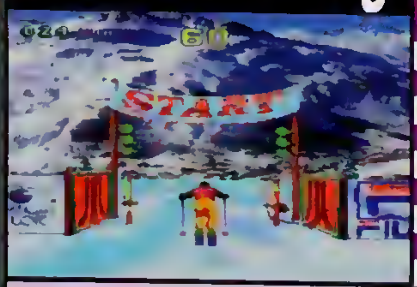
ViteVu

JAGUAR

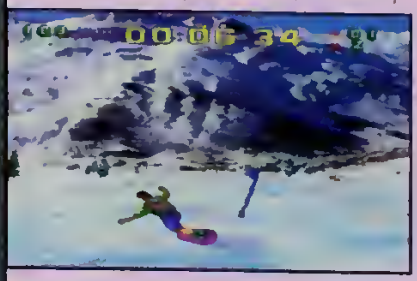
Val d'Isère Skiing

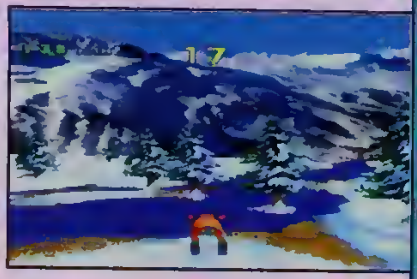
prix A B C D E F **80%**

éditeur: VIRTUAL STUDIO
genre: SIMU. DE SKI
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI



Val d'Isère sur SN fit des émules lors de sa sortie début 94. On attendait donc avec impatience la version Jaguar, en espérant qu'une 64 bits ferait quatre fois mieux qu'une 16 bits ! Eh bien, force est de constater que, malgré d'incontestables améliorations graphisques et surtout d'animation, ça n'est pas le cas... On trouve des options intéressantes : jeu à un ou deux (l'un après l'autre), mode « practice », « freeride » ou « compétition » (géant, slalom et descente), et enfin le choix des spatules : ski ou snowboard. Après avoir paramétré le jeu, on déboule sur la piste d'un blanc immaculé, prêt à fendre la neige avec grâce ! Le scrolling est impressionnant. Ça bouge bien et ça va vite, très vite... trop vite ! À cette allure, les virages sont impossibles à anticiper, et vos actions tiennent plus du hasard que de la technique. Les tracés ne sont pas clairs, les obstacles traîtres et la gestion des collisions moyenne. Après une descente et cinquante gamelles, la nervosité commence à apparaître chez le joueur. Mais le plaisir de la descente et la joie de glisser à grande vitesse vous pousseront à vous accrocher. Plus encore que son grand frère 16 bits, Val d'Isère 64 bits joue donc la carte des sensations fortes, ce qui incite le joueur à oublier sa jouabilité imparfaite. On lui fera malgré tout le reproche de ne pas tirer pleinement profit des possibilités de la console. On attend plus d'une machine aux capacités aussi impressionnantes !





Elwood

JAGUAR

Club Drive

prix A B C D E F **20%**

éditeur: ATARI
genre: COMIQUE
nombre de joueurs: AUCUN
sauvegarde: DE QUOI ?
continue: NAN ! PITIÉ !

Après Doom, le jeu qui va faire vendre des Jaguar, voici Club Drive, le jeu qui va faire revendre des Jaguar. Bon, blague à part, je vous dis de quoi il s'agit quand même. Cet anti-jeu — qui peut ne pas se jouer seul ou à deux ! — propose de piloter des voitures en vue d'une course, de jouer à chat, ou de ramasser des pastilles. L'idée est bonne. Mais la réalisation en 3D est catastrophique (c'est une blague les couleurs ?). Quant à la jouabilité il n'y a aucun mot pour la qualifier. Bref, si vous voulez faire une farce à un pote qui à une Jaguar, offrez-lui Club Drive...

Milouse

JAGUAR

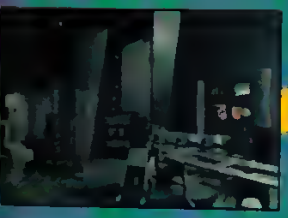
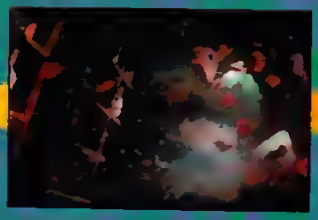
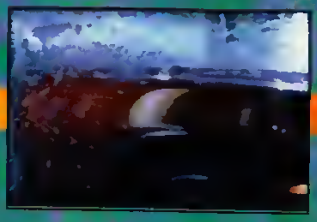
Checkered Flag

prix A B C D E F **55%**

éditeur: ATARI
genre: COURSE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Cette course de voitures propose une dizaine de circuits aux décors variés. Malheureusement, elle souffre d'un évident problème de jouabilité, pour ne pas dire qu'elle est injouable. Si vous négociez votre virage à petits à-coups sur le paddle, cela ne suffit pas ; si vous appuyez franchement sur la croix de direction, la voiture vire et c'est la gamelle assurée. Ajoutez à cela une animation saccadée comme c'est pas permis... C'en est trop pour moi. Malgré tout, n'enterrons pas trop vite la Jaguar qui nous réserve par ailleurs de bien belles suprises.

Wolfen

DEMOLITION MAN (3DO)

LE ZOOM DE VITE VU

Les phases d'action sont précédées de scènes cinématiques extraites du films ou en images de synthèse.

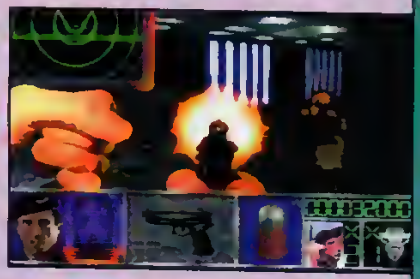
3DO
Demolition Man

prix F E D C B A — 85%

éditeur	VIRGIN
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	3

Ce jeu est inspiré du film du même nom, dans lequel Stallone incarnait un flic poursuivant un criminel dans un futur proche. Ce CD est essentiellement un jeu de tir. Mais il a l'avantage d'enchaîner des scènes de flingage avec d'autres de baston et même une course de voitures ! Pour renforcer l'aspect cinématographique, les graphismes sont entièrement digitalisés, que ce soit pour le décor ou les sprites. Certaines phases utilisent le principe du tir sur cible basique « à la Operation Wolf ». D'autres se déroulent dans des labyrinthes en 3D texturée « à la Doom » (en moins bien). Les parties de baston reprennent le style de Mortal Kombat, mais la jouabilité n'est pas à la hauteur. Quant à la course, qui est aussi en 3D mappée, elle consiste juste à rejoindre la caisse du boss en slalomant entre les autres véhicules. Marrant cinq minutes mais on est à des années lumière de Need For Speed. Par contre, les séquences cinématiques qui marquent la transition entre les différents stages font merveille. Les extrait vidéo sont longs et Stallone a même tourné spécialement pour les scènes en images de synthèse dans lesquelles il apparaît en incrustation. Merci Sly !

La rédaction est assez partagée sur ce jeu. Une partie trouve l'ensemble assez bof-bof, l'autre aime bien ce jeu malgré une jouabilité approximative, parce qu'il renouvelle son propre genre et qu'il constitue l'une des plus fidèles adaptations de film qui soit. **Bubu**



JAGUAR
Dragon

prix F E D C B A — 80%

éditeur	VIRGIN
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	3

Lorsque le riz est bon chez ton voisin, recupère la recette ou fais-toi inviter plus souvent ». Ce célèbre dicton cantonnais illustre à merveille l'arrivée du Petit Dragon sur la Jaguar. Le jeu est similaire aux versions 16 bits si ce n'est que les décors sont retravaillés et que la jouabilité souffre un peu du paddle de la Jag (le passage entre les modes « fighter », « mantis » et « nunchaku », quelle angoisse !). Même si le mode « trois joueurs » original a giclé, la cartouche demeure assez sympa pour être achetée. « On dort mieux sur un lit de paille que sur un tas d'or. » **El Didou**

3DO
Samurai Shodown

prix F E D C B A — 80%

éditeur	CRYSTAL DYNAMICS
genre	BASTON
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Vu les capacités techniques de la 3DO, Crystal Dynamics aurait dû proposer un Samurai Shodown digne de l'arcade. Ce n'est pas le cas. Cette version conserve la plupart des éléments de la version Neo Geo (graphismes identiques, douze persos, zooms...), mais deux éléments gâchent le plaisir : d'abord, les musiques et digits vraiment de mauvaise qualité (lamentable pour du CD !), ensuite la jouabilité qui n'atteint pas le niveau de la VO même si elle reste très correcte. Une adaptation convenable, donc, mais qui aurait gagné à être plus léchée. **Terry**

ViteVu

JAGUAR
Zool 2

prix F E D C B A — **60%**

éditeur: GREMLIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: INFINI

Savez-vous ce qu'est, en fait, Zool ? Une fourmi, un extraterrestre ? Non, c'est un morpion qui passe de console en console, horripilant chacune d'elles ! Le voilà aujourd'hui agrippé à la queue de la Jaguar ! À la rédac, on ne comprend pas du tout l'engouement de certains (fabricants ?) pour ce jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus basique. L'action se résume essentiellement à collecter des friandises et à sortir du niveau ! Ce n'est pas très jouable et la réalisation est trop morpionne pour une console 64 bits ! Bref, lâche-nous la grappe Zool !

Bubu

MEGA CD
Eye of the Beholder

prix F E D C B A — **88%**

éditeur: SSI
genre: JEU DE ROLE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Grand classique du jeu de rôle sur micro-ordinateur, Eye of the Beholder passe sur Mega CD. Très fidèle à l'univers Donjons & Dragon, ce jeu change vraiment des RPG console : les graphismes y sont par exemple représentés en 3D avec une animation « case par case ». L'ergonomie est excellente à condition de posséder une souris et de comprendre l'anglais. Ce jeu reste vraiment passionnant pour peu que l'on se donne la peine de s'y investir. Mais il faut être réaliste, si vous ne connaissez pas les règles de Donjons & Dragons, il vous faudra une sacrée volonté.

El Didou

GAME GEAR
Taz in Escape From Mars

prix F E D C B A — **67%**

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Taz, la bestiole épileptique de la Warner, a fait ses armes sur consoles. C'est donc sans surprise qu'on le voit débarquer sur Game Gear dans un jeu de plate-forme classique mais assez décevant. Kidnappé par Marvin le Martien, Taz doit s'échapper d'un zoo martien. Pour cela, il peut se servir de son corps comme d'une tornade, lancer des projectiles et, grâce à diverses options, booster ses capacités. Très classique, Taz se révèle rapidement prise de tête : scrollings saccadés, jouabilité moyenne et actions répétitives rendent cette cartouche très moyenne.

Elwood

MEGADRIVE
Les Schtroumpfs

prix F E D C B A — **90%**

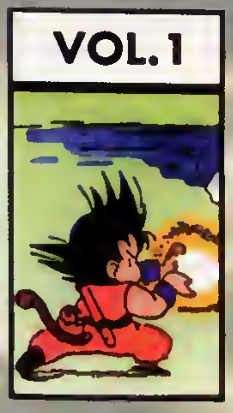
éditeur: INFOGRAMES
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: 3

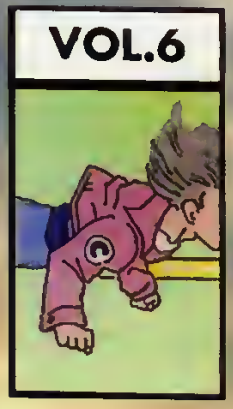
Les Schtroumpfs ont eu un sacré succès sur SN, NES et Game Boy. Normal puisqu'ils étaient les héros d'un plate-forme très mignon (et aussi très dur) qui enchanta petits et grands. Les fans de Sega n'ont maintenant plus aucune raison d'être jaloux puisqu'une version Megadrive vient de sortir. Même scénario, à savoir sauver vos comparses capturés par l'odieux Gargamel. Comme sur SNES le soft est sublime, long et merveilleusement varié. Le petit plus de cette version, c'est qu'elle est beaucoup plus accessible car moins difficile. Ouf, on respire !

El Didou

DRAGON BALL Z
COLLECTION

© Bird Studio / Shueisha / Toeï Animation 1989. Licence MMP





DISTRIBUTION

GRANDES SURFACES, GRANDS MAGASINS
DPMF (1) 49 78 08 08

GROSSISTES
AK Vidéo Éditeur (1) 49 39 01 66

AUTRES CIRCUITS
I.D.E. (1) 49 39 01 66

INFORMATIONS ET VENTE AUX PARTICULIERS

LA BOUTIQUE TOON
BP 249 - 94102 SAINT MAUR Ced
Téléphone : (1) 49 76 19 63

3615 TOON
Tout sur tes heros, Gagne des BD, vidéos
...Retrouve tous les fans de ton age

ViteVu

SUPER NINTENDO

Pinball Fantasies

prix A B C D E F

75%

éditeur	GAMETEK
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1A8
sauvegarde	NON
continue	NON

Troisième flipper de la SN, cette cartouche est aussi la suite de Pinball Dreams, le premier à y être apparu. À vrai dire, c'est quasiment le même jeu ! Les quatre flippers proposés ressemblent comme quatre gouttes d'eau à ceux de Dreams, tout en ayant moins de « personnalité » et sont de plus très proches les uns des autres. Évidemment, il reprend les défauts de son prédécesseur : classicisme, mollesse de jeu et graphismes moyens. Les musiques sont en outre moins entraînantes, mais le scrolling est plus fluide. Il n'y a donc pas de raisons de tilter !

Bubu

GAME BOY

Monster Truck Wars

prix A B C D E F

65%

éditeur	ACCLAIM
genre	COURSE DE CAMIONS
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Comme son nom l'indique, Monster Truck Wars est un jeu de course de camions. Vous participez à un grand tournoi américain et vous défiez les meilleurs pilotes du monde. Le but est d'exploser les autres machines en limitant les dégâts de la vôtre. Bien entendu, l'évolution se fait sur différents circuits tout autour des States. Ramassez les options au sol (nitro, argent...) et faites réparer votre engin en fin de course. Un peu dans le genre de Super Off Road mais beaucoup moins bien fait et nettement moins jouable ! C'est dommage car l'idée était sympa !

Calimero

GAME BOY

Pinball Fantasies

prix A B C D E F

72%

éditeur	GAMETEK
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

On retrouve les quatre tableaux présents sur la version Super Nintendo mais, hélas, les rampes et bon nombre d'éléments du décor ont disparu. Intrinsèquement, Pinball Fantasies se veut réaliste. Fini les délirants bonus stages mi-flipper mi-jeux vidéo à la manière de Revenge of The Gator ou Kirby's Pinball Land. Ici, on joue sur un seul tableau, avec un scrolling, bien sûr, l'ensemble ne pouvant pas rentrer sur l'écran. Mais cela ne nuit en rien à la jouabilité car les flippers répondent parfaitement à vos commandes. Bref, agréable, ni plus ni moins.

Calimero

GAME BOY

Alien Olympics

prix A B C D E F

60%

éditeur	OCEAN
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	NON

Alien Olympics : deux mots. « Alien » qui sous-entend que vous dirigez des... (plus ou moins) aliens ! Et « Olympics » qui implique que vous allez participer à quelques disciplines... (plus ou moins) olympiques. Après une petite séance d'entraînement, vous pourrez faire du saut en longueur, piquer un cent mètres ou encore vous exercer au tir à l'arc. Le problème de ce jeu est sans aucun doute son manque d'originalité. Ça ressemble fort à Tiny Toon Wacky Sports mais sans les toons (donc moins drôle !). Alors c'est sympa cinq bonnes minutes mais c'est tout...

Calimero

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE

Je Maîtrise !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :

- un numéro gratuit
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

1. 6 numéros + 1 *Player One Pocket* — **180F**
2. 6 numéros + 1 *Player One Pocket* — **144F** + 770 Crédits
3. 11 numéros + 1 *Player One Pocket* — **299F**
4. 11 numéros + 1 *Player One Pocket* — **239F** + 770 Crédits

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-IdF, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1. 6 numéros : 180 F (ou 144 F + 770 Crédits Player.)
   Tarifs pour la France Métropolitaine
   DOM-TOM et Etranger : + 49 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : + 96 F
2. 11 numéros : 299 F (ou 239 F + 770 Crédits Player.)
   Tarifs pour la France Métropolitaine
   DOM-TOM et Etranger : + 90 F (Terre/bâteau). Envoi par avion : + 176 F

Je souhaite recevoir le *Player One Pocket Trucs et Astuces...**

- SNES
- NES Vol.1
- GB
- NES Vol. 2
- MD
- MS

* Reception 15 jours apres celle du magazine

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

P049

ViteVu

MEGA CD

NBA Jam

prix A B C D E F — 80%

éditeur: ACCLAIM
genre: SIMU. DE BASKET
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

NBA Jam, le jeu d'arcade ultime de basket débarque sur Mega CD. Cette conversion, au regard du support utilisé, se devait d'offrir des améliorations, au moins sur un plan visuel. Eh bien, ça n'est pas le cas ! Pas de vidéo à outrance, mais plutôt des changements infimes : graphismes très légèrement plus fins, noms des joueurs réactualisés, scrollings hyper fluides, c'est tout ! Alors certes NBA Jam est toujours aussi bon, grand et intéressant, mais à quoi ça sert d'utiliser un CD ? Serait-ce juste pour le « plaisir » de se taper les temps de chargement ?

Elwood

MEGADRIVE

Power Rangers

prix A B C D E F — 20%

éditeur: SEGA
genre: DAUBE
nombre de joueurs: 1OU2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Attention, très gros jeu daubeux en perspective. Power Rangers, tiré de la célèbre série japonaise, est aux antipodes de la perfection. Décors pourris à souhait, ennemis absolument horribles, coups spéciaux ridicules (pseudo-plagiat de SFII et Fatal Fury), bande-son cacophonique et grésillante... tels sont les attributs de ce plantage dans les règles. Rien ne relève un tant soit peu le niveau, on n'y retrouve même pas l'esprit débile de la série. Complètement nul, de A à Z ! Vous l'aurez donc compris, Power Rangers est à ranger à la poubelle... illico !

Elwood

MEGADRIVE

Kick Off 3

prix A B C D E F — 60%

éditeur: ANCO
genre: SIMU. DE FOOT
nombre de joueurs: 1OU2
sauvegarde: NON
continue: NON

Est-ce raisonnable de pondre tant de versions de Kick Off, alors que ce jeu déplaît à la majorité ? Allez savoir ! Toujours est-il que la troisième version de cet ancêtre débarque sur Megadrive. Elle possède quelques améliorations par rapports aux premiers épisodes. La vue du terrain, complètement modifiée, est plus claire, les joueurs un peu plus gros et les options nombreuses. Mais à côté de ça, les défauts fourmillent : jouabilité moyenne, graphisme laid et bande-son exécrable. Bref, European Challenge, face à un mastodonte comme FIFA, se fait allégrement enfoncer !

Elwood

MEGADRIVE

Second Samurai

prix A B C D E F — 65%

éditeur: PSYGNOSIS
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1OU2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI

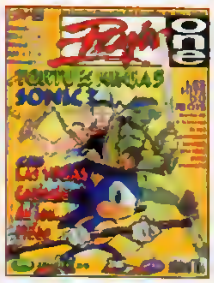
First Samurai a sévi sur SNES il y a de longs mois de cela. Le jeu, sympathique mais sans grande prétention, n'avait pas vraiment déclenché les passions. Avec Second Samurai, c'est à peu près le même topo. On se retrouve devant un beat them up bourrin à souhait, saupoudré de juste ce qu'il faut de plate-forme. Différence : cette fois on peut jouer à deux en même temps. Si les stages sont assez variés, la réalisation du jeu déçoit. Et puis surtout, la jouabilité et l'intérêt sont assez moyens. Encore un jeu qui n'est déjà plus qu'un souvenir...

Chris

complétez votre collection !

57 décembre 93
Dossiers : Jouer à 4 sur MD
Sega GB
Tests : FIFA MD, Aero
Aladdin SN, Sonic Pinball
Pop'n Twin Bee, Cool Spot
Fatal Fury Special
Plans &Astuces : Shining
Force

58 janvier 94
Dossiers : Les télés de
Player,
Zombies Ate my Neighbors
Tests : Flashback SN,
Dr Robotnik MD, Yoshi Safari,
Lethal Enforcers .
Plans & Astuces : Shining
Force

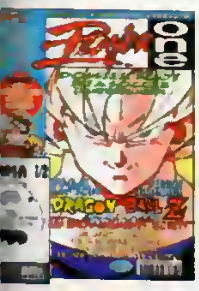


59 février 94
Dossiers : CES de Las Vegas,
Tortues Ninja 5,
Sonic 3
Tests : Ground Zero Texas,
TMHT 3 GB, Batman GB,
Dr Robotnik GG
Plans & Astuces : Flashback

40 mars 94
Dossier : NBA Jam
Tests : Castlevania MD,
Super Empire Strikes Back,
Equinox, Lost Vikings MD,
Night Trap MCD, Micro
Machines GG...
Plans & Astuces : Flashback

41 avril 94
Dossiers : Comment devenir
testeur, Rock'n Roll Racing
Tests : Skyblazer, Dune, Clay
Fighter, Val d'Isère, Art of
Fighting 2, Yumemi Mistery
Mansion
Plans & Astuces :
Landstalker

42 mai 94
Dossiers : Virtua Racing,
Les métiers du jeu vidéo
Tests : Dune II, Subterrania,
L'École des Champions
Plans et Astuces :
Landstalker



43 juin 94
Dossiers : DBZ,
Sport,
Wonderland
Tests : FIFA Soccer SN,
Megaman X, Mystic Quest,
Pete Sampras Tennis MD ..
Plans & Astuces :
Landstalker

44 juillet-août 94
Dossier : CES de Chicago
Tests : Super Metroid, Smash
Tennis, Les Schtroumpfs SN,
Le Livre de la Jungle, Super
SF II, Monster Max, World
Heroes 2 Jet
Plans & Astuces :
Landstalker

45 septembre 94
Dossiers : Mortal Kombat II,
Nouvelles consoles
Tests : Donkey Kong 94,
Mega Bomberman, Tomcat
Alley, Wolfenstein 3D Jaguar
Plans & Astuces : Super
Street Fighter II

46 octobre 94
Dossiers : La réalisation de
Donkey Kong Country,
Earthworm Jim
Tests : Stunt Racer FX,
Sparkster, F1 Pole Position 2,
Urban Strike, Mr Nutz MD,
Alien vs Predator Jaguar,
Probotector 2 GB
Plans & Astuces : Megaman X

47 novembre 94
Dossier : Jeux de rôle
Tests : Earthworm Jim,
Secret of Mana, Batman &
Robin, Mickey Mania, Super
Bomberman 2, Micro
Machines 2 MD, Micro
Machines SN & GB, Le Roi
Lion, FIFA 95 MD, Sonic &
Knuckles
Plans & Astuces : Megaman X

48 décembre 94
Dossiers : Saturn,
Donkey Kong Country,
Megadrive 32X
Tests : Soulblazer, Pitfall,
Dynamite Headdy MD, Shining
Force 2, King of Fighters '94,
FIFA 3DO, Super SF II 3DO,
Mr Nutz GB.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

☐ **Oui !** **Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.**
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
37 38 39 40	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 44 45 46 47 48	37 F (30 F + 7 F)		

Pour commander des numéros antérieurs, téléphonez au 44 69 26 26
(faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).
Attention ! *Les numéros 1, 3, 4, 12, 23, 24, sont épuisés.*

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

ViteVu

MEGADRIVE

Nigel Mansell's

prix F E D C B A — 80%

éditeur	GREMLIN
genre	COURSE DE F1
nombre de joueurs	1
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Il y a un mois sortait une simulation d'Indycar parrainée par le célèbre Nigel Mansell, champion du monde de F1. Gremlin nous propose aujourd'hui un jeu sensiblement identique, mais ayant pour thème la formule 1. Nigel Mansell's World Championship nous ramène presque trois ans en arrière puisqu'il repose sur les données techniques de la saison 92, l'année qui vit justement la consécration d'Old Nige'. Cette simulation simplifiée, très axée arcade, est globalement bien réalisée. Outre le traditionnel championnat, cette simulation vous propose de bénéficier des enseignements du maître. Concrètement, vous faites un tour sur le circuit de votre choix en suivant les trajectoires de Nigel et, en prime, vous avez droit à des conseils de vitesse pour chaque virage. En course, on déplorera le fait que toutes les voitures gérées par la console restent de la même couleur. Par conséquent, durant un championnat, il est strictement impossible de reconnaître la voiture de son rival. Néanmoins, l'effet de vitesse est bien restitué et les collisions de sprites bien gérées ; en un mot la conduite est un plaisir. Quant au choix que vous devez faire entre les deux jeux précités, la question reste posée : formule 1 ou Indycar ? À vous de voir, en fonction de vos goûts. Moi j'ai une légère préférence pour NM's World Championship... Mais cela dit, l'impossibilité d'y jouer à deux sera peut-être le détail susceptible de faire pencher la balance de l'autre côté. **Wolfen**

NEO GEO CD

Aero Fighters 2

prix F E D C B A — 70%

éditeur	SNK
genre	TIR
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI

Enfin ! Un nouveau shoot them up sur Neo Geo ! Hélas, le jeu se révèle un tantinet trop classique et sa réalisation n'est pas si extraordinaire que ça. Les effets sur les décors sont peu nombreux (même les scrollings se laissent compter), les graphismes, juste honnêtes, auraient gagné à être davantage travaillés et les niveaux, en plus, manquent franchement de longueur. Bref, Aero Fighters 2, sans être mauvais, déçoit quand même un peu. Sur Neo CD, on est en droit d'attendre beaucoup mieux. À signaler qu'une version cartouche existe également. **Chris**

MEGADRIVE

Syndicate

prix F E D C B A — 67%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	STRATEGIE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	MOTS DE PASSE
continue	NON

Sur micro, ce jeu de stratégie original à l'ambiance écrasante a cassé la baraque. Hélas, le passage sur console s'avère douloureux. Graphismes sommaires et maniements compliqués (même avec la souris !) constituent les gros points noirs de cette adaptation. On retrouve en revanche la variété et le scénario excellent qui avaient fait une partie de son succès. Finalement, même si ce jeu n'est pas formidable, il conviendra sûrement aux passionnés de stratégie ayant un peu de patience à perdre sur quelques maniements fumeux. Mais uniquement à eux. **Totov**

concours DBZ3

Les questions

1 Après le tournoi de Cell, comment Goku a-t-il perdu la vie ?
a) En essayant de fuir.
b) En se faisant tuer par Cell.
c) Emporté par une maladie.
d) En se sacrifiant pour sauver ses amis.

2 Dans les K7 vidéo de DBZ, pourquoi Vegeta vient-il toujours aider Goku ?
a) Pour lui sauver la vie.
b) Pour montrer qu'il est le plus fort.
c) Parce qu'il ne veut pas qu'un autre tue Goku à sa place.
d) Par amitié pour Goku.

3 Dans le dernier Championnat du monde d'arts martiaux, qui a gagné le championnat junior ?
a) Trunks.
b) Goten.
c) Un inconnu.
d) Le fils d'une spectatrice.

4 Avec qui Videl (la fille d'Hercule) a-t-elle appris à voler ?
a) Goten.
b) Gohan.
c) Vegeta.
d) Son père.

5 Dans DBZ 3, quels sont les deux nouveaux «méchants» ajoutés.
a) Bou, Dabula.
b) C18, Vegeta.
c) Dabula, Kaioshin.
d) Trunks, Goten.

6 Pourquoi Vegeta a-t-il un M marqué sur le front ?
a) Parce qu'il est possédé.
b) Parce qu'il est malade.
c) Parce qu'il est toujours méchant.
d) Parce qu'il va mourir.

Les lots

1er prix
1 jeu DBZ L'Ultime Menace sur Super Nintendo
+ 1 jeu DBZ sur Megadrive
+ la série complète des mangas Dragon Ball (tomes 1 à 11)
+ la série complète des K7 vidéo Dragon Ball Z (volumes 1 à 8)
+ la série complète des figurines Dragon Ball Z (6 figurines)
+ 1 T-shirt Dragon Ball Z

Du 2e au 5e prix
1 jeu DBZ L'Ultime Menace sur Super Nintendo
+ 1 jeu DBZ sur Megadrive
+ 1 manga Dragon Ball (tome 11)
+ la série complète des K7 vidéo Dragon Ball Z (volumes 1 à 8)
+ la série complète des figurines Dragon Ball Z (6 figurines)
+ 1 T-shirt Dragon Ball Z

Du 6e au 10e prix
1 jeu DBZ L'Ultime Menace sur Super Nintendo
+ 1 jeu DBZ sur Megadrive
+ 1 manga Dragon Ball (tome 11)
+ la série complète des K7 vidéo Dragon Ball Z (volumes 1 à 8)
+ 1 T-shirt Dragon Ball Z

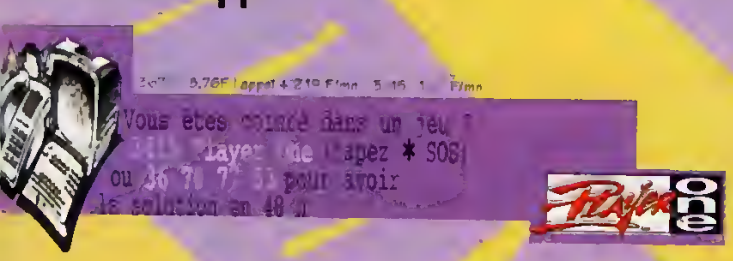
Du 11e au 20e prix
1 T-shirt Dragon Ball Z

Pour participer au concours

- Composez le 36 68 77 33 et jouez avec nous en direct
- Tapez 3615 PLAYER ONE, rubrique JEUX
- Ou adressez vos réponses (sur carte postale uniquement) en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Player One, Concours DBZ - BP 4 60700 - Sacy-le-Grand

Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 jeux DBZ L'Ultime Menace sur Super Nintendo, 10 jeux DBZ sur Megadrive, la série complète de mangas Dragon Ball (tomes 1 à 11), 9 mangas Dragon Ball (tome 11), 60 K7 vidéo Dragon Ball Z, 30 figurines, 20 T-shirts. Les réponses devront parvenir avant le 5 février 1995 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; les résultats seront publiés dans Player One n° 51 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 février 1995 ; le présent règlement est déposé chez maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Dernièrement, je me suis quand même demandé si la rubrique vous plaisait. Car en fait, rares sont ceux d'entre vous qui me font part de leurs revendications et autres accès de colère. En tout cas, partant du principe que rien n'est jamais parfait, je me suis efforcé d'améliorer la rubrique. Donc, dès ce mois-ci, vous trouverez beaucoup plus de photos — belles, grandes et explicites — pour illustrer les explications des cheats. Voilà, j'attends vos avis le plus vite possible, et n'oubliez pas de glisser une ou deux petites astuces dans vos enveloppes.



COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY

En fait, c'est très simple. Vous prenez un Action Replay (que vous pouvez trouver n'importe où, même en grande surface) et un jeu (si possible un bon car l'Action Replay a horreur des daubes !). Ensuite, vous branchez votre jeu sur le dessus de l'Action Replay, pour connecter le tout sur votre console (vous en avez une au moins ?). Les plus curieux pourront apercevoir sur le côté droit de l'Action Replay (version SN) ou côté gauche (version MD) un petit « switch » qui peut se mettre dans trois positions différentes : la position basse pour trouver des codes soi-même, la position médiane, dite aussi « normale », et celle du haut destinée à actionner les codes préalablement rentrés. Donc, consultez chaque mois la rubrique Action Replay, vous vous rendrez compte que Player vous fournit bon nombre de codes qui pourraient bien vous intéresser.

PRO ACTION REPLAY

Éric Gallene

Super Nintendo

SHAQ FU

Si vous appréciez de jouez les vedettes de la NBA, vous serez certainement intéressé par l'invincibilité et bien d'autres codes pour la version Super Nintendo.
Barre énergie du joueur 1 : 7E20B264
Barre énergie du joueur 2 :

7E21C664
Barre fury du joueur 1 : 7E01BE28
Barre fury du joueur 2 : 7E01EB28
Round : 7E059F"XX"
Battle : 7E0596"XX"
Temps : 7E00F50"X"

Philippe Cavallini

Super Nintendo

TURN'N'BURN

Nous commençons ce mois de janvier très fort puisque ce cher Philippe s'est permis de nous envoyer tout un tas de

codes ce simulateur de vol sur Super Nintendo.
J'ai nommé le célèbre : Turn'n'Burn.
Invulnérabilité : 7E10DB3C
Fuel illimité : 7E1AC4FF
Nombre de continue : 7E15DB0"X"
Vitesse F-14 : 7E1A0"XX"
M-61 jamais enrayé : 7E18C000
Armement :
- AIM 54 : 7E05EB0"X"
- AIM 7 : 7E05E90"X"
- AIM 9 : 7E05E70"X"
- M-61 : 7E05E5"XX"

Grégoire Tifon

Megadrive

CHAOS ENGINE

Dans ce canard, j'ai vraiment l'impression d'être le seul à aimer me servir d'un Action Replay. Ils me lancent tous des « tricheur » ou encore « p'tit joueur » à tout bout de champ. Pourtant, certains d'entre eux ont déjà fait appel à mes services et ne s'en sont pas plaint le moins du monde. Enfin, quoiqu'il en soit, Grégoire nous envoie quelques petits codes que je m'en vais

vous révéler de suite.
Vies infinies pour le joueur 1 : FF004D0005
Vies infinies pour le joueur 2 : FF004F0005
Arme spéciale illimitée pour le joueur 1 : FF41140006
Arme spéciale illimitée pour le joueur 2 : FF418A0006
Le joueur 1 commence au maximum de sa force : FF410F0010
Le joueur 2 commence au maximum de sa force : FF41850010
Argent infini pour les deux joueurs : FF094500FF
Level select : FF096300"XX"

Marion Distinguin

Megadrive

HAVOC

C'est marrant, j'ai l'impression d'avoir déjà vu ce nom dans la rubrique ?!
Vies infinies : FFDCA10009
Diamants infinis : FFDCC90009

Sylvain Pigrée

Megadrive

SONIC & KNUCKLES

Il vient à peine de sortir et déjà, Sylvain nous envoie les codes les plus importants pour pouvoir finir le jeu. Vous êtes formidables !
Vies infinies : FFFE210009
Énergie infinie : FFFE120009
Temps infini : FFFE240009

Éric Galenne

Megadrive

MICKEY MANIA

Mais, lui aussi je l'ai déjà vu dans la rubrique ! Il n'y a que

des revenants ce mois-ci ou quoi ?
Vies infinies : FF04670009
Énergie infinie : FF046F0005 (patientez et ça marchera)
Billes infinies : FF04710009

Astuceman

Super Nintendo

STREET RACER

Hodja : 7E656F00
Frank : 7E656F02
Suzulu : 7E656F04
Biff : 7E656F06
Raphaël : 7E656F08
Surf : 7E656F0A
Helmut : 7E656F0C
Sumo San : 7E656F0E
Notez une chose importante : si vous entrez un de ces codes, le joueur 1 sera obligé de prendre le personnage en question. Par conséquent il faut que le second joueur prenne ce même perso et le tour est joué !)
PS : Ces codes ne marchent pas avec la Custom Cup.

Philippe Cavallini

Super Nintendo

STREET RACER

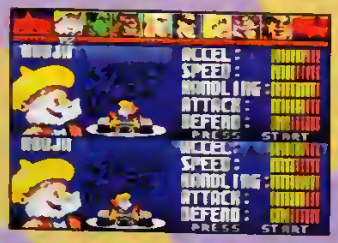
Le même jeu que précédemment mais, cette fois-ci, les codes nous sont fournis par le célébrissime P.C.
• Temps chrono :
Minutes : 7E1831"XX"
Secondes : 7E1833"XX"
Dixièmes de seconde : 7E1835"XX"
• Nombre de buts en mode Soccer :
Joueur 1 : 7E1E960"X"
Joueur 2 : 7E1E980"X"
Joueur 3 : 7E1E9A0"X"
Joueur 4 : 7E1E9C0"X"
Joueur 5 : 7E1E9E0"X"
Joueur 6 : 7E1EAOO"X"
Joueur 7 : 7E1EA20"X"
Joueur 8 : 7E1EA40"X"
• Nombre nitro :
Joueur 1 : 7E16F1"XX"
Joueur 2 : 7E16F3"XX"
Joueur 3 : 7E16F5"XX"
Joueur 4 : 7E16F7"XX"
• Position : 7E18EF0"X"
• Mode Chamionship :
Nombre continue : 7E1D2A0"X"
Round : 7E1DB2"XX"
• Toujours premier au score :
Joueur 1 : 7E5C19"XX"
Joueur 2 : 7E5C21"XX"
Joueur 3 : 7E5C23"XX"
Joueur 4 : 7E5C25"XX"

Philippe Cavallini

Super Nintendo

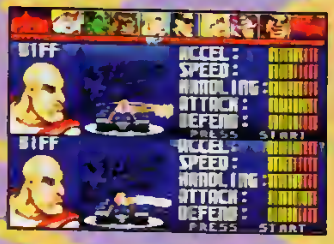
LE ROI LION

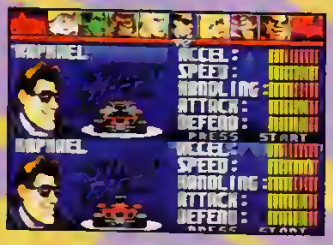
Il a mis le paquet cette fois-ci. Vu le nombre de codes, il est impossible que vous ne finissiez pas ce jeu.
Nombre de vies pour Simba : 7FFFAA09
Santé illimitée : 7E200404
• Compteur rugissement : 7E20020"X"
à 25 % : X = 4
à 50 % : X = 8
à 75 % : X = C
à 100 % : 7E200301
Nombre de continue : 7FFFA809
• Stage Select : 7FFF9E0"X"
Le territoire des lions : X = 0
L'impatience de devenir roi : X = 1
Le cimetière des éléphants : X = 2
Sauve qui peut : X = 3
L'exil de Simba : X = 4
Hakuna matata : X = 5
La destinée de Simba : X = 6
Soyez prêt ! : X = 7
Le retour de Simba : X = 8
Le rocher du lion : X = 9
La pluie d'insectes (bonus stage) : X = A
La chasse aux insectes I (bonus stage) : X = B
La chasse aux insectes II (bonus stage) : X = C

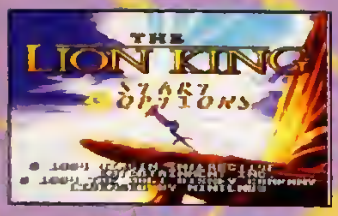


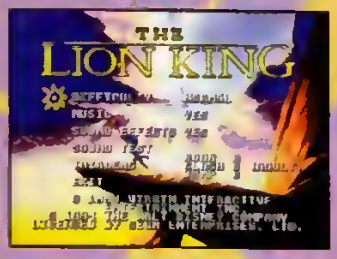
STREET RACER

Nombreux sont les possesseurs de ce jeu qui rêveraient de pouvoir enfin prendre le même personnage. Eh bien, voilà qui pourra vous satisfaire car votre grand génie en puissance y est arrivé.









La chasse aux insectes III (bonus stage) : X = D
Logo : X = E
Fin : X = F
Temps infini : 7EC0C199
Pour être Simba adulte dès le départ : 7E200001

Caroline Genève

Super Nintendo

YOGI BEAR

Une fille ! Ça c'est cool ! Merci beaucoup Caroline puisque tu es l'une des premières à m'envoyer des codes Action Replay. Franchement bravo et j'attends avec une impatience non dissimulée ton prochain courrier (ton numéro de téléphone et une photo, ce serait trop demander ?).
Vies infinies : 7E021C03

CHEAT MODES

Laurent Grémire

3DO

FIFA SOCCER INTERNATIONAL

On les avait sur toutes les machines, les voici sur 3DO :
Big Ball : pendant un match, appuyez sur Start puis allez dans les options puis pressez B, C, B, A, L, L, A, B, A, L et L.
Joueurs métalliques : allez dans les options et tapez B, A, R, C, L, B, A, B, B et A.
Curve Ball : options et appuyez sur C, A, R, C, A, B, R, A, B, B et L.
Invisibles Walls : options et pressez A, B, B, A, C, A, B, A, B, B et A.
Lazer Ball : options et pressez L, A, C, R, B, A, L, L.

Terry

3DO

SUPER STREET FIGHTER II X

Ça vous dirait de pouvoir jouer avec Gouki comme dans la version arcade? Eh bien grâce à ce cher Terry, c'est maintenant possible!!!
À la page du choix du personnage, rester :
- 4 secondes sur Ryu,
- 4 secondes sur T-Hawk,
- 4 secondes sur Guile,
- 4 secondes sur Cammy,
- 4 secondes sur Ryu et appuyez sur les 3 boutons de coup de poing avec Start simultanément.

Ludika

Super Nintendo

EARTHWORM JIM

Deux petits cheats sur l'un des jeux les plus durs du moment, je suis sûr que vous en serez enchanté.

Premier cheat :
Pendant le jeu, mettez une pause et appuyez sur Y, A, B, B, A, Y, A et B. Vous pourrez alors voir Nick Jones, le directeur de la programmation.

Second cheat :
Au niveau 1, mettez une pause puis appuyez sur A et Bas-Gauche. Relâcher et faites B, X, A, A, B, X et A. Voici le level select.

Jonas Proia

Super Nintendo

COOL SPOT

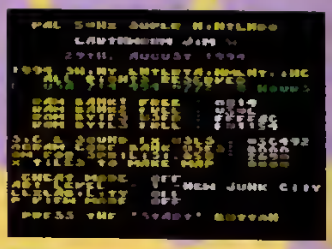
Comme je vous l'ai expliqué dans le dernier numéro, tous les mois, j'élirai le cheat le plus inutile du mois. Eh bien ce mois-ci, c'est Jonas Proia avec un cheat sur Cool Spot !
Quand le Logo "Virgin" est affiché, vous pouvez jouer en utilisant tous les boutons de votre paddle.

Magic Sam

Megadrive

DYNAMITE HEADDY

Dans tous les magazines, il y a toujours une personne qui sait tout sur tout. À *Player*, cette personne, c'est Sam et croyez-moi, ce monsieur connaît beaucoup de choses. Entre autres, deux cheats sur ce tout nouveau jeu :
À la page de présentation, quand vous avez le choix entre Start et Options, mettez la surbrillance sur Start et faites C, A, Gauche, Droite, B et Start. Vous aurez l'immense honneur



de choisir votre stage dés le début.
Sinon, mettez la surbrillance sur Options et faites le même code, et vous pourrez alors visionner toutes les formes de mouvements que peut exécuter Dynamite.

3615 0,76 F l appel + 2,19F/mn
Le bogs vous paraît insurmontable ? la hot-line des Players
Player one

Jérôme dit Titi

Megadrive

TITI & GROSMINET

Je trouve vraiment très amusant que celui que l'on surnomme Titi m'envoie un cheat mode sur Titi & Grosminet. Enfin, quoi qu'il en soit, ce cheat est bon et je me dois donc de vous en faire part. Appuyez sur Start pendant le jeu, puis faites A, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite, Gauche, A puis Start. Vous pourrez, avec ce cheat, quitter directement le niveau où vous vous trouvez pour aller au niveau suivant.

Yannick Lutard

Megadrive

FIFA INTERNATIONAL SOCCER 95

Le mois dernier, on vous filait les cheat modes de la version 94. Ce mois-ci, on vous file les cheat modes de la version 95. Merci à Yannick sans lequel

aucun de vous n'aurait pu connaître ces cheats-là.
Balle folle : allez dans les options et tapez ceci : C, A, B, C, C, B, A et C.
Super gardien : A, A, A, A, A, B, B, B, B et B.
Dream team : A, A, B, B, C, C, A et A.
Murs transparents : C, C, C, B, A, A, A et B.
Balle brossée : B, A, C, B, C et C.
Super puissance : B, A, B, B, B, B, B, B, B et B.
Super attaque : A, A, A, A, A, B et C.
Super défense : B, B, B, B, B, C et B.
Si vous voulez entrer plusieurs codes, il faut sortir des options à chaque fois. Après avoir entré un code, sortez des options et appuyez sur A.

Laurent Franquin

Super Nintendo

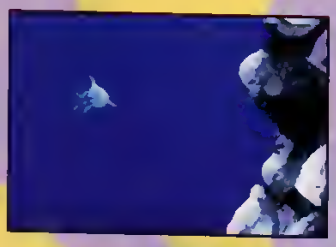
YOGI BEAR

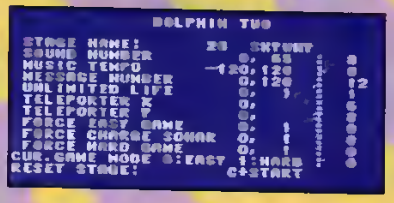
Un peu plus haut, vous avez un code Action Replay pour ce jeu, et ici, vous avez même droit au level select.
À la page de présentation, faites Haut, Droite, Bas, Gauche, Y, B, Haut, Droite, Bas, Gauche, B, Y, Haut, Droite, Bas, Gauche et Start.

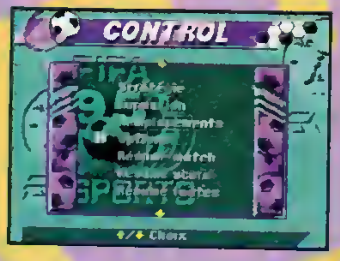
Francis Lopez

Megadrive

ECCO II





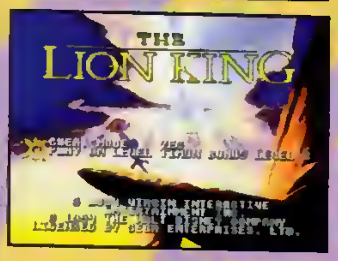


Eh oui, une fois de plus, on vous a dégoté un cheat de toute beauté pour ce tout nouveau jeu qu'est Ecco II. À n'importe quel moment du jeu, tournez Ecco face à vous et mettez une pause. Puis, la pause actionnée, pressez A, B, C, B, C, A, C, A et B.

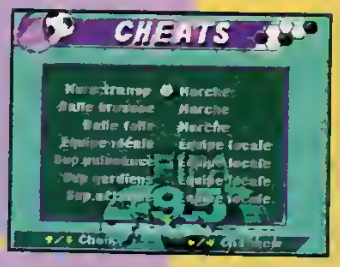
Magic Sam

Megadrive/ Super Nintendo

LE ROI LION



Eh oui, encore lui et une fois de plus il fait des ravages. Il vous a déniché les cheats de la version Megadrive et Super Nintendo du Roi Lion.



• Version Megadrive : Allez dans les options puis faites Droite, A, A, B et Start.
• Version Super Nintendo : Allez dans les options puis pressez B, A, R, R, Y et Start.

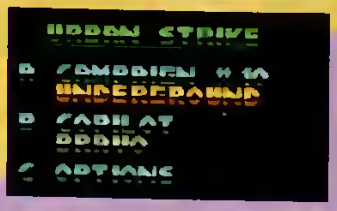
ASTUCES/PASSWORDS

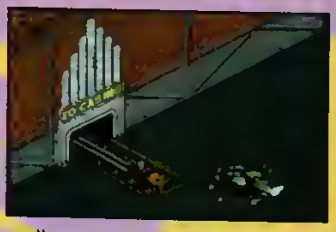
Stéphane Aubry

Megadrive

URBAN STRIKE

Oui Stéphane, tu vas être publié. Le pauvre, il s'inquiétait d'être passé aux oubliettes. Sachez que si vos codes sont bons et concernent un jeu assez récent, je ne peux que les publier. Donc, vous pouvez





y aller tant que vous voulez.
Niveau 2 : CD4YLGWVZLY
Niveau 3 : ZLGBWD3PFZD
Niveau 4 : 9GR3TZHLMTK

3615 127 F/mn
Plus de 5 000 trucs disponibles sur le
Player One

Niveau 5 : NWDPVSKYW3D
Niveau 6 : H63PMJT45YL
Niveau 7 : L67YCNGB759
Niveau 8 : GPV4KGD3XCM
Niveau 9 : BVT45XYCZLT
Niveau 10 : W7FL374FGR6
Fin : D3PMJ75XFZD

Frank Savary

Megadrive

RED ZONE

Les passwords de toutes les missions pour ce jeu sont d'une importance capitale. C'est pourquoi, et comme nous sommes les rois du tip, j'ai déjà reçu lesdits passwords et j'allais vous les montrer quand... (OK, OK, je vous les donne !)
Mission 1 : ACCCBCABBAB
Mission 2 : ABACBCBCABA
Mission 3 : ACCCBCABBCA
Mission 4 : ABACBCBCACC
Mission 5 : BAAABBBCCBB
Mission 6 : ABBABCAABCA
Mission 7 : BAAABBCAAAA
Mission 8 : ABBABCAACAC
Mission 1 (invincible) : BAA-BAACBCBA
Mission 2 (invincible) : ABBBA-BACBBC
Mission 3 (invincible) : BAA-BAACBCAA
Mission 4 (invincible) : ABBBA-BACBAC
Mission 5 (invincible) : BAA-CAABAACA
Mission 6 (invincible) : ABB-CAACACCC
Mission 7 (invincible) : BAA-CAABAABA
Mission 8 (invincible) : ABB-CAACACBC
Astéroïdes : ABCACACBCAC

Paulo Franco

Megadrive

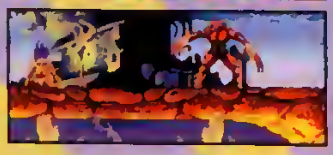
SHAQ FU

Tout de même, vous êtes vraiment balèzes ! Le jeu vient à peine de sortir et vous avez déjà trouvé tous les coups spéciaux et les combats bonus. Enfin, merci Paulo pour ces suprêmes astuces !
• Shaq Fu :
Bas, Avant et C

Avant, Arrière, Avant et A
• Kaori :
Bas, Arrière et C

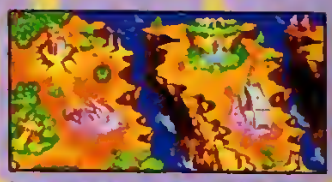
Arrière, Bas, Avant et C
Bas, Arrière et B
Arrière, Bas, Avant et B
• Mephis :
Bas, Arrière et B
Bas, Avant et B
Avant, Bas, Arrière et C
Arrière, Bas, Avant et C
• Auroch :
Avant, Bas, Arrière et C

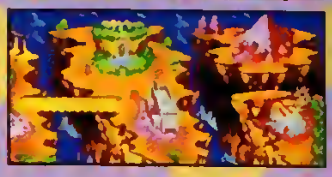
Arrière, Avant et B
Arrière, Bas, Arrière et B
• Voodoo :
Bas, Arrière et C
Avant, Bas, Avant et A
Arrière, Bas, Avant et B



• Nezu :
Bas, Arrière et C
Bas, Arrière, Avant et C
Arrière, Bas, Avant et B
Avant, Arrière, Bas et A
• Leotsu :
Bas, Avant et B

Avant, Bas, Avant et C
Bas, Arrière, Avant et B
• Colonel :
Bas, Avant et B
Bas, Arrière, Avant et A
Bas, Avant, Arrière et B
• Rajat :
Arrière, Bas, Arrière et C
Avant, Bas, Avant et B
Avant, Bas, Arrière et B
• Sett :
Bas, Arrière et C
Avant, Bas, Arrière et B





Avant, Bas, Avant et A
Il existe aussi deux combats bonus.
Placez-vous dessus et appuyez sur le bouton C (voir photos).
• Diesel :
Bas, Avant et B
Arrière, Avant et B
Arrière, Bas, Arrière et B
• Beast :
Bas, Arrière et B
Bas, Avant et B

NOTE D'ASTUCEMAN

Une fois de plus, la rubrique se porte très bien et vous y êtes pour beaucoup (moi aussi, avouez-le).
J'aimerais vous proposer une idée (ça fait du bien de temps à autre). Tous les mois, je vous propose — pour les possesseurs d'Action Replay — de vous faire découvrir une à une les différentes techniques pour trouver ses codes soi-même. Si vous êtes pour, faites-le savoir dans votre courrier. Voilà, je n'ai plus grand-chose d'autre à vous apprendre donc je vous laisse méditer sur votre propre sort.

PLAN DES LECTEURS

Je n'ai pas eu la chance de recevoir énormement de plans ce mois-ci et j'en suis vraiment navré. Le plan du mois est celui d'Antonin Gallo et concerne Wario Land sur Gameboy. Bon, après toutes ces tergiversations, je m'en vais me recoucher. Au mois prochain et que saint Paddle vous garde !

LE MONDE DES PLAYER

Dans ***Nintendo Player***, le magazine officiel de Nintendo, retrouvez tous les mois les meilleures nouveautés, des plans complets et des aides de jeu détaillées sur les jeux Super Nintendo, NES et Game Boy.

Dans ***Les Jeux Sega par Player One*** (hors-série de Player One), retrouvez les 50 meilleurs jeux de l'année, le plan intégral du Roi Lion, une interview exclusive des pilotes de F1, fans de jeux vidéo, et un reportage complet sur Sega au Japon.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

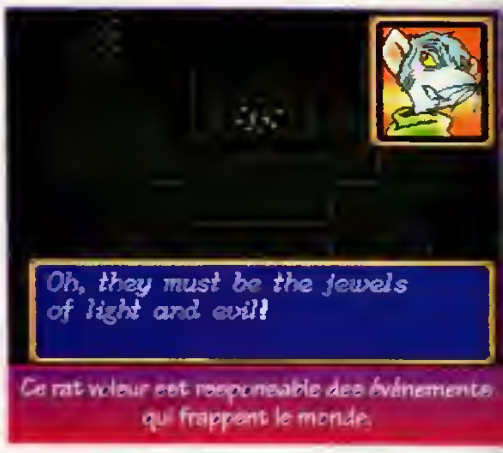
Média Système Edition
19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne
Tél : (1) 41 10 20 30
Fax : (1) 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : (1) 44 69 26 26
Province : (16) 44 69 26 26

Plans & Astuces

SHINING FORCE 2

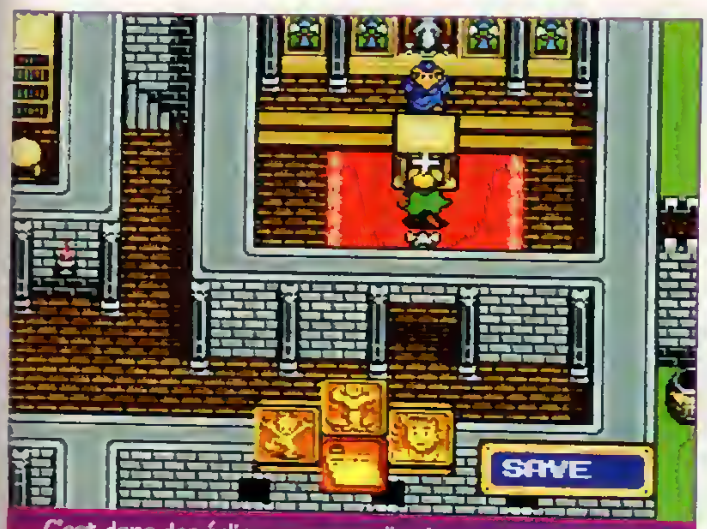
Pour commencer l'année en beauté, quoi de mieux que de décortiquer le cas Shining Force 2 ? Car bien qu'il soit catalogué sous l'étiquette RPG, ce soft tient plutôt du wargame et peut donner du fil à retordre à bien des joueurs.

Contrairement à bien des jeux de rôle, Shining Force ne vous offre pas l'opportunité de créer vos personnages. Dès le départ, vous gérez non pas un, mais trois personnages prédéterminés, et il en sera de même pour les recrues venant grossir vos rangs par la suite. De cette façon, vous disposez d'un groupe homogène auquel rien ne devrait résister. En théorie, car, indépendamment d'avoir à suivre une belle histoire (pas toujours linéaire), vous devrez livrer de multiples batailles. C'est là qu'interviennent des notions propres aux wargames : potentiel de déplacement, portée d'armes, zone d'effet, etc. Les deux camps répartis de chaque côté du champ de bataille, chaque personnage dispose d'une phase de déplacement suivie d'une phase action (attaque, utilisation d'un objet ou lancement de sorts). La règle de base principale consiste à faire avancer en première ligne vos guerriers, puis les lanceurs de sorts et archers. Cette aide de jeu vous présente les plans de tous les champs de bataille. Elle a pour but de vous permettre d'élaborer une stratégie d'ensemble. Vous y trouverez également un tableau énumérant les effectifs adverses ainsi qu'une fiche technique pour chaque monstre. Il ne vous reste maintenant plus qu'à vous lancer dans cette quête ayant pour but la capture de Zeon, un puissant démon qui, grâce à la cupidité d'un voleur, a



Ce rat voleur est responsable des événements qui frappent le monde.

La force de Lumière vient de se constituer.



C'est dans des églises comme celle-ci que vous sera offerte la possibilité de sauvegarder.

pu retrouver la liberté. En effet, ce dernier a dérobé les deux gemmes qui scellaient la prison de Zeon. À vous de jouer pour récupérer ces deux joyaux dans un premier temps, puis de convaincre Zeon de gentiment réintégrer sa prison ensuite.

LES HÉROS DE LA FORCE

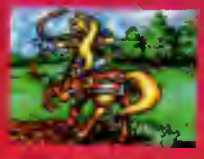
Au commencement de votre quête, votre groupe est constitué de trois personnages : Gremer, Sarah et vous-même.
En cours de partie, il arrivera régulièrement qu'un nouveau (ou une nouvelle) volontaire vienne grossir vos effectifs. Certaines de ces recrues sont parfois difficiles à trouver, mais rassurez-vous, les cas échéant seront détaillés au cours de votre avancée dans le jeu.

Sarah, prêtresse.

Kaith, magicien.

Tortus, tortue de combat.

Peter, phénix.

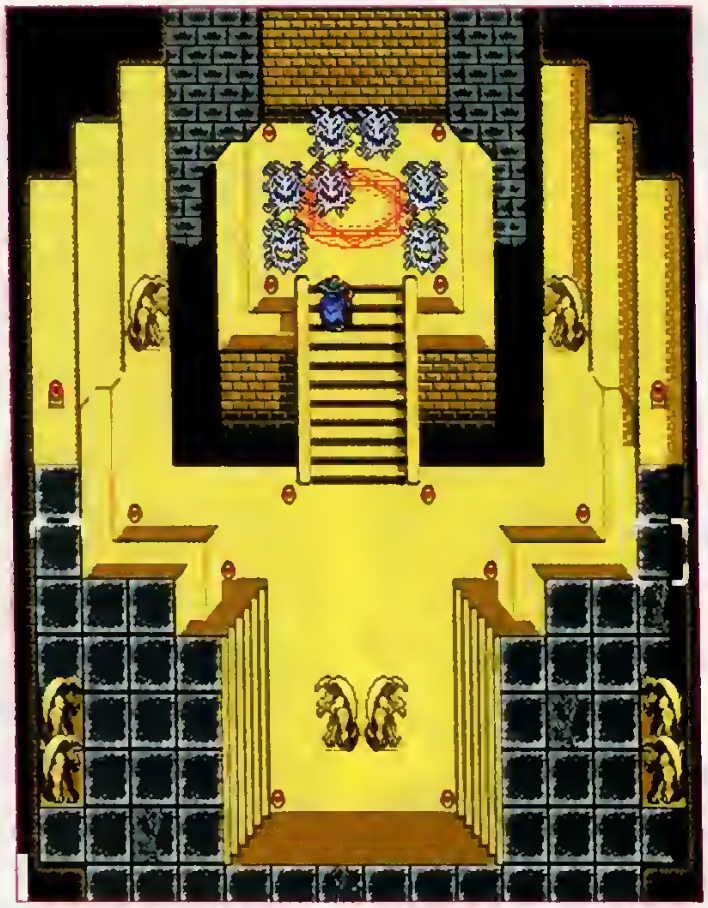


LES FORCES DES TÉNÈBRES

Du côté maléfique, vous et une kyrielle de créatures vous êtes recrutées pour cette première partie. Certaines de ces races sont composées de plusieurs sous-espèces et c'est la raison pour laquelle vous verrez parfois plusieurs noms pour une même image. Bien entendu, les caractéristiques et les attaques des créatures (qu'elles soient de la même famille ou non) sont variables. Vous retrouverez la fiche technique de chaque monstre à proximité du champ de bataille sur lequel il se trouve.

LA TOUR DE GRANSEAL

Alors que l'orage atteint son paroxysme, la tour servant de prison millénaire à un démon est ouverte. À la cour du roi, les hypothèses fusent de toutes parts et Astral, le conseiller du roi, décide d'aller voir par lui-même. Vos personnages l'escortent. En entrant dans la pièce principale, ils découvrent avec horreur six démons entourant leur maître. Cette première confrontation est destinée à vous familiariser avec la gestion des icônes de combat. Un seul conseil, groupez vos troupes et, dans la mesure du possible, mettez-les à trois sur un monstre.



Vous entrez dans la tour à la suite de votre précepteur.

Au terme du combat, ce démon prendra la fuite...

MONSTRE	Gizmo
POINTS DE VIE	S
POINTS MAGIE	O
SPÉCIAL	Néant

GRANSEAL/YEEL

Le démon atteint la salle du trône où, tout naturellement, il va prendre possession de l'esprit du roi de Granseal. Le mage Astral doit user de puissants sortilèges et pratiquer un exorcisme au terme duquel le démon sera définitivement mis en fuite. Après un rapide conseil entre Astral, le roi et son Premier ministre, la décision est prise de vous envoyer consulter Hawel, un historien vivant dans une maison isolée au nord-ouest. En quittant Granseal, un ami se joint à votre groupe en tant que guerrier : Jaha. Vous gérez à présent quatre persos. Mais, une fois encore, six créatures tiennent la route vers la première étape intermédiaire : le hameau de Yeel.

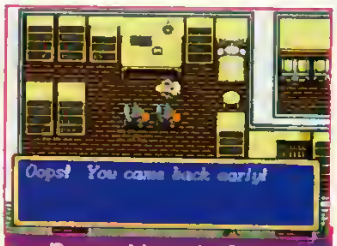
Astral s'occupe d'exorciser le roi de Granseal.

Selon la tradition, ce jeu possède aussi sa princesse.

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
4 Oozes	9	0	Néant
2 Huge rats	10	0	Néant

YEEL/ LA MAISON DE HAWEL

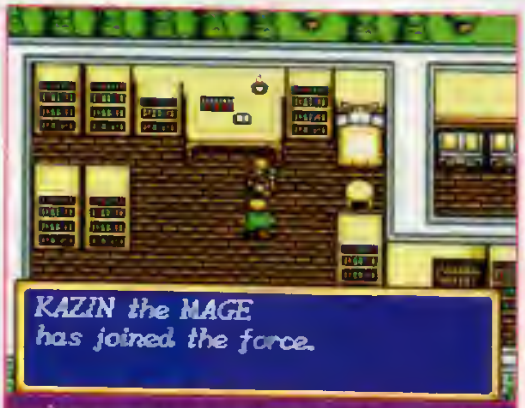
Sire Lemon, le général du roi de Galam, vous salue.



Deux soldats de Galam malmènent le vieil historien.

A Yeel, vous aurez l'occasion de rencontrer l'apprenti de Hawel, versé dans les arts de la magie. Il se proposera de vous accompagner jusqu'à la maison de son maître, encore plus au nord-ouest. En quittant le hameau, un nouveau combat vous attend, mais l'apprenti n'y prendra pas part. Méfiez-vous tout particulièrement de la chauve-souris qui dispose d'un potentiel de déplacement étonnant.

Une fois débarrassé de ces bestiaux, vous atteignez la maison de Hawel. En entrant, vous découvrez deux soldats du royaume de Galam en train de torturer l'historien. Quand ils se rendent compte de votre présence, ils prennent la fuite. Hawel, à l'agonie, vous apprend que vous devez retrouvez les deux gemmes dérobées pendant l'introduction. Il succombe à ses blessures. Kazin, son apprenti, se joint à votre groupe. En reprenant votre marche pour rendre compte des événements à Astral et votre roi, vous tombez nez à nez avec un détachement des armées de Galam. Il vous est impossible de remporter ce combat. Votre groupe se retrouve captif dans les geôles de Galam...



À la mort de son maître, Kazin le mage n'a d'autre choix que de se joindre à vous.

COMBAT 1

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Oozes	9	0	Néant
2 Huge rats	10	0	Néant
1 Huge bat	11	0	Vol : n'est pas soumis aux malus dûs au terrain.

COMBAT 2

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Huge bats	11	0	Vol : ne sont pas soumis aux malus dûs au terrain.
3 Galam soldiers	11	0	Néant
2 Galam archers	15	0	Attaquent à deux cases de portés.

L'ÉVASION DE GALAM

Vous vous retrouvez dans les oubliettes du château de Galam et tenez un petit conseil en compagnie d'un voleur. Très rapidement, celui-ci s'occupe de crocheter les serrures et votre groupe est une nouvelle fois en mesure d'agir. Slade le voleur déniche également un passage secret vous permettant d'éviter le poste de garde. En errant dans le château, vous surprenez le roi de Galam : il ordonne la destruction de Granseal. Pourquoi un tel revirement alors que les deux royaumes sont alliés de longue date ? Vous n'avez pas le temps de réfléchir plus longtemps car un garde crie à l'évasion. Vous devez livrer bataille contre une patrouille du château. L'occasion de découvrir les premiers lanceurs de sorts des rangs adverses. Quand vous avez mis vos adversaires en déroute, une fouille rapide du chevalier vous permet d'entrer en possession du joyau de Lumière dérobé durant l'introduction. Détail curieux, une fois la gemme entre vos mains, celle-ci vient se greffer à votre cou. Conscient du tort causé et soucieux de racheter sa faute, Slade le voleur se joint à votre cause.

Dans votre geôle, votre groupe tient un conseil de guerre.

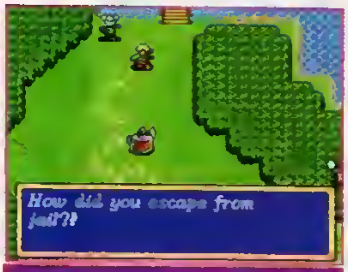
Le roi de Galam ordonne à ses troupes de détruire Granseal.

La garde vaincue, vous récupérez le joyau de Lumière.

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Galam soldiers	11	0	Néant
2 Galam mages	14	5	Utilisent le sort « blaze » au niveau 1.
2 Galam archers	15	0	Attaquent à deux cases de portée.
1 Galam knight	16	0	Attaque à deux cases de portée.

GALAM/GRANSEAL

Puisque vous avez appris que votre royaume doit être rayé de la carte, vous vous hâtez de regagner Granseal. En quittant le château de Galam, vous avez la malchance de tomber sur l'arrière-garde de l'armée ennemie et devez livrer bataille. Outre deux magiciens, l'opposant dispose désormais de prêtres capables d'utiliser des sorts de soins. Une fois débarrassé des gêneurs, cap sur Granseal. Arrivé en ville, ne vous rendez pas immédiatement au château, une étrange recrue vous attend dans une maison.



En quittant le château de Galam, vous tombez sur l'arrière-garde de l'armée.

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Galam soldiers	11	0	Néant
2 Galam mages	14	5	Utilisent le sort « blaze » au niveau 1.
1 Galam archer	15	0	Attaque à deux cases de portée.
1 Dark cleric	15	7	Utilise le sort « heal » au niveau 1.
2 Galam knights	16	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Galam knights	16	0	Attaquent à deux cases de portée.

LA TORTUE DE COMBAT

L'enchaînement des événements, venant de passer à la vitesse supérieure, votre prince rejoint vos partenaires de vous rendre au château. Mais prenez d'abord le temps de visiter la maison située au sud-est de la ville ; vous y rencontrerez une étrange tortue qui se portera vous.

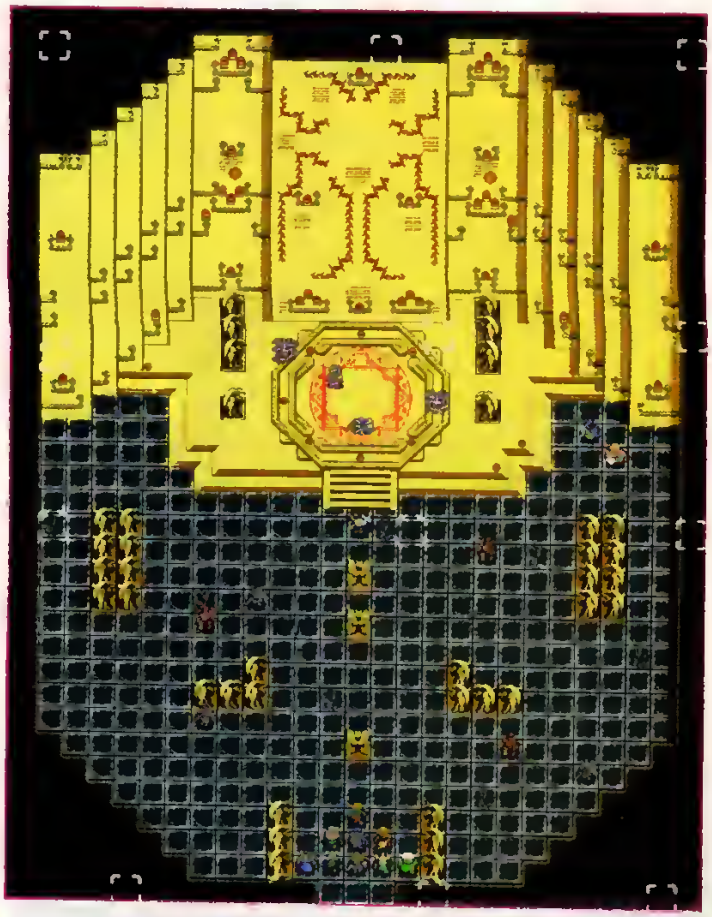
LE RETOUR A GRANSEAL

Vous entrez dans le château devant les villageois hébétés et arrivez dans la salle du trône alors qu'Astral et le général Lemon discutent avec ferveur. Astral tente de convaincre son interlocuteur que le roi de Galam est possédé par le démon. Lemon, poussant le sens de la loyauté à l'extrême, ne veut rien entendre et obéit sans hésiter aux ordres de son suzerain. Astral arrive finalement à le convaincre de se rendre dans la tour voir pourquoi le roi de Galam a emmené la princesse avec lui. Vous surgissez alors que Galam invoque une porte des Ténèbres. Afin de lui laisser le temps d'inoanter, l'armée royale tente une nouvelle fois de s'interposer. Elle dispose cette fois d'un potentiel important. Faites attention aux lanceurs de sorts ! À l'issue du combat, le roi de Galam tentera de gagner la porte des Ténèbres en utilisant un sort de lévitation sur lui et la princesse Elis. S'ensuit une séquence cinématique dans laquelle votre leader intervient héroïquement. Luttant contre Galam, votre héros s'empare du joyau des Ténèbres qui vient alors se ficher dans son cou. Malheureusement, il ne peut rien pour la princesse. Le tremblement de terre qui accompagne la disparition de Galam et d'Elis va être fatal au royaume. Vous devez maintenant gagner le port au plus vite.

Astral tente de faire entendre raison au général Lemon.

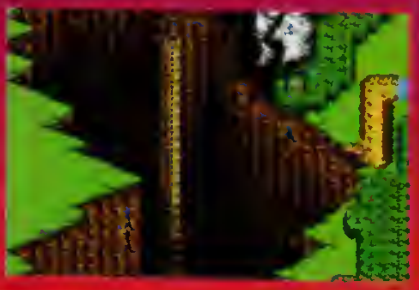
Ce qui reste du roi s'enfuit avec la princesse.

La terre tremble au point que les rescapés du massacre doivent quitter la ville au plus vite.



L'ANÉANTISSEMENT DE GRANSEAL

Astral sent que le tremblement de terre va être fatal à la région de Granseal. La décision est prise : les rescapés du massacre doivent embarquer à bord du seul navire disponible. Le bateau a juste le temps de quitter le port que le château et son alentour s'effondrent à tout jamais. Seule la sinistre tour y est épargnée par le cataclysme.



MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
1 Galam mage	14	5	Utilise le sort « blaze » au niveau 1.
1 Dark priest	15	7	Utilise le sort « heal » au niveau 1.
3 Galam archers	15	0	Attaquent à deux cases de portée.
3 Galam knights	16	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Dark amokes	18	20	Utilisent le sort « blaze » au niveau 2.

LA FONDATION DE GRANSEAL 2

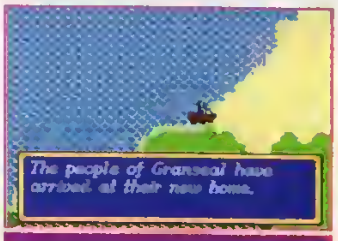
Vous débarquez à Parmecia. À votre arrivée, l'un des villageois est porté disparu. C'est bien entendu à vous qu'incombe la tâche de lui porter secours. Vous retrouvez ce villageois insouciant dans une plaine à l'est de la ville et devez livrer bataille à une tribu de gobelins. Évitez surtout de scinder votre troupe en plusieurs groupes.

De retour à Granseal 2, plus rien ne se passe pendant un an. À l'issue de cette période, la ville est entièrement reconstruite. Il est maintenant temps de songer à développer le commerce avec les autres cités. C'est l'instant que choisit un phénix pour se poser en ville. Cet oiseau malicieux est en fait une créature très intelligente. La légende veut qu'il soit au service du dieu Volcanon. Astral voit là une opportunité de régler le problème du démon Zeon se baladant toujours dans la nature. Il vous envoie donc visiter le sanctuaire de Volcanon en compagnie de Peter le phénix.

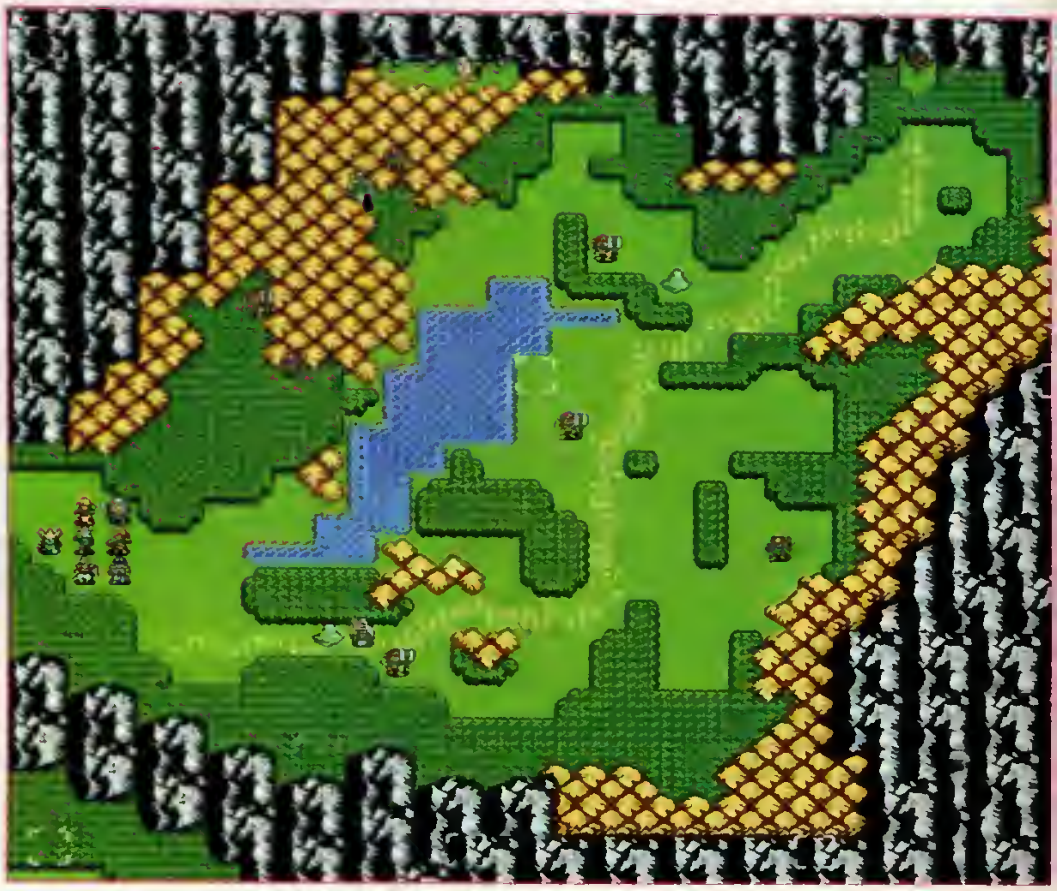
En démantèlant le navire, les exilés s'atèlent à la reconstruction d'une ville.

L'arrivée d'un phénix dans la ville marque l'occasion de replonger dans la quête.

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
2 Green oozes	17	0	Néant
2 Witches	21	10	Utilisent le sort « freeze » au niveau 1.
4 Goblins	18	0	Néant
3 Hunter goblins	24	0	Attaquent à deux cases de portée.



Votre navire s'échoue sur les côtes de Parmecia.



LA ROUTE DE RIBBLE

Partant de la pointe ouest du continent, votre recherche d'alliés vous entraîne à est. Décidément, ces contrées sont bien mal fréquentées : une nouvelle embuscade vous est tendue par des gobelins. En arrivant dans le village de Ribble, les habitants vous accueillent avec suspicion ca, la construction d'un château pas très loin de chez eux les force à la guerre. Heureusement la présence de Peter le phénix dans votre groupe les rassure rapidement. Une jeune femme n'attendant que l'occasion de mettre ses talents d'archer en pratique se joint à vous. Il ne vous reste plus qu'à prendre la route du nord...

En fouinant dans les bibliothèques, vous dénicherez parfois des informations utiles.

Au sud de Ribble se trouvent des ruines étranges. Vos troupes auront l'occasion d'y repasser.

MONSTRES	Pst de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Gobins	18	0	Néant
2 Green oozes	17	0	Néant
2 Hunter goblins	24	0	Attaquent à deux cases de portée.
2 Vampire bats	20	8	Utilisent le sort « blaz e » au niveau 2.
2 Witches	21	10	Utilisent le sort « freeze » au niveau 1.

LA GROTTE DES TENEBRES

C'est désormais devenu une habitude : lorsque vous quittez Ribble, vous êtes une fois de plus assailli par toute une tribu d'autochtones. À l'instar des armées du roi de Galam, vos adversaires commencent à disposer d'un sérieux potentiel de magie.

Peu de temps après, vous atteignez une grotte particulièrement ténébreuse dans laquelle votre champ de vision se retrouve plus que limité. Il s'agit de l'antre d'un hobgobelin (reproduire ici le plan du champ de bataille n'était malheureusement pas possible).

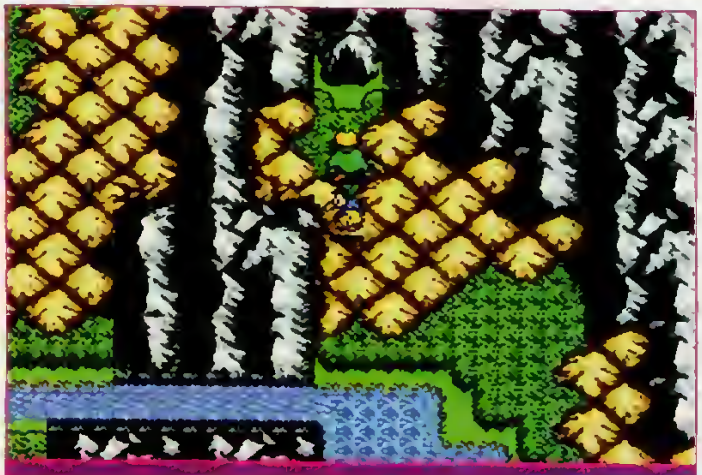
Dès que vous serez sorti victorieux de ce combat, n'oubliez surtout pas de fouiller les moindres recoins de la grotte du hobgobelin. Vous y découvrirez en effet un coffre contenant un silver tank. Vous pourrez alors reprendre votre route en direction de l'ouest.

COMBAT DANS LA GROTTE

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
2 Dark dwarves	21	0	Néant
2 Hunter goblins	24	0	Néant
2 Witches	21	10	Utilisent le sort « freeze » au niveau 1.
1 Hobgoblin	21	0	Néant
3 Vampire bats	20	8	Utilisent le sort « blaze » au niveau 2.

COMBAT EXTÉRIEUR

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
3 Goblins	18	0	Néant
3 Vampire bats	20	8	Utilisent le sort « blaze » au niveau 2.
2 Witches	21	10	Utilisent le sort « freeze » au niveau 1.
2 Dark dwarves	21	0	Néant
2 Hunter gobline	24	0	Attaquent à deux cases de portée.



Quand vous serez remonté au nord-est et aurez franchi la rivière, prenez plein ouest.

La grotte est habitée par un hobgobelin et sa cour...

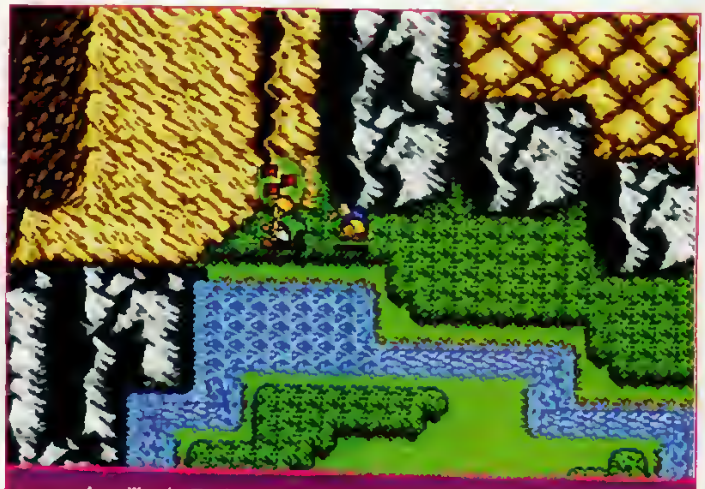
Après le combat, fouillez la grotte et récupérez le silver tank.

DE POLCA A BEDOE

Vous atteignez le bourg de Polca situé sur les contreforts d'un volcan. Le magasin d'objets recèle enfin une bonne affaire, ce qui veut dire que vous allez pouvoir utiliser l'icône « deal ». Il s'agit d'un anneau de puissance que le tenancier vous cède volontiers moyennant trois mille pièces d'or. Il est important de l'acquérir car lorsque l'un de vos personnages sera équipé de cet anneau, vous aurez l'agréable surprise de voir son potentiel d'attaque crédité de cinq points supplémentaires. Au moment où vous allez quitter Polca, la terre tremble et un enfant aveugle vient s'écrouler à vos pieds. Le bourgmestre du village va s'occuper de lui tandis que vous reprenez la route vers Bedoe.

Pour changer, vous tombez nez à nez avec une armée dont il vous faudra vous défaire avant d'atteindre Bedoe, la cité des hommes-oiseaux, et le sanctuaire du dieu Volcanon.

Dans la cité, la fouille minutieuse des jarres situées au deuxième niveau vous permet d'acquérir un anneau de vitesse (+ 5 en agilité). Enfin, vous rencontrez le roi des hommes-oiseaux. Les conclusions tirées de cette discussion vont vous conduire à rencontrer le dieu Volcanon en compagnie de Peter le phénix. Le sanctuaire se trouve à droite de la salle du trône. L'entretien avec Volcanon ne se déroule pas de la meilleure façon. En effet, selon lui, les humains sont seuls responsables de la libération du démon Zeon. C'est donc à eux de trouver le moyen de mettre fin à ses exactions. Avant de quitter Bedoe, le roi vous recommandera de rencontrer un certain Creed... et c'est là que nous nous retrouverons le mois prochain pour la suite de cette chasse au démon.



La ville de Bedoe est construite au pied d'un volcan.

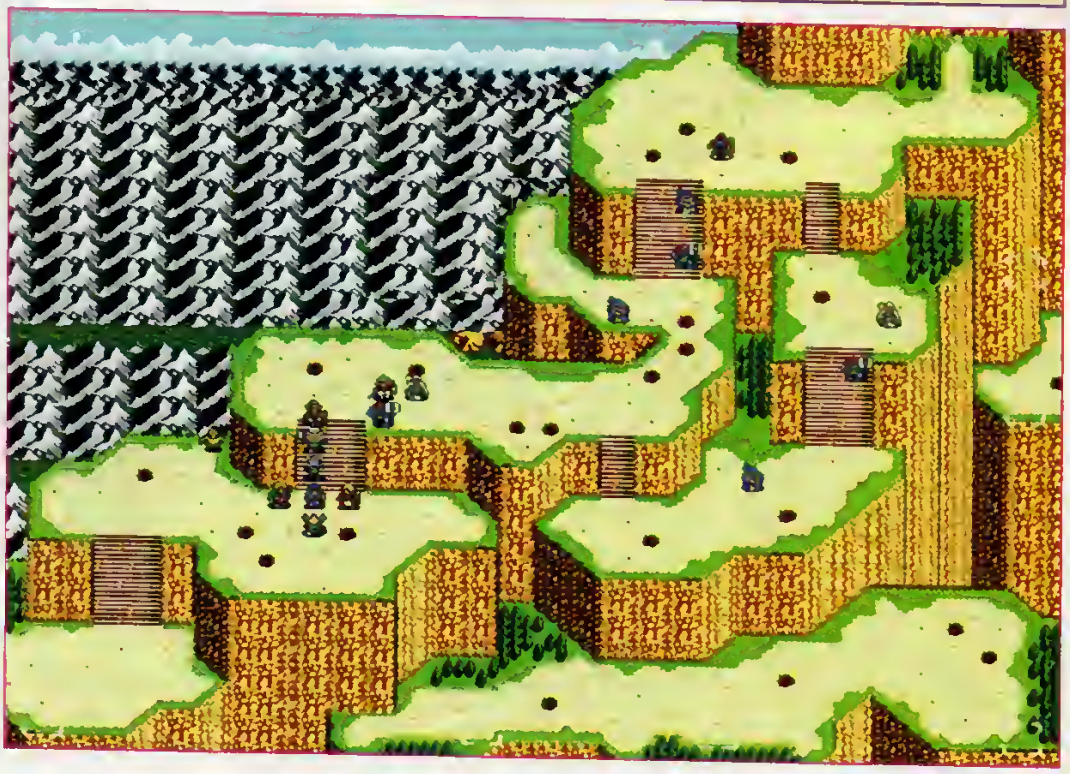
Le hobgobelin tient un point stratégique. Passez par le bas.

MONSTRES	Pts de VIE	Pts MAGIE	SPÉCIAL
5 Hobgoblins	21	0	Néant
2 Witches	21	10	Utilisent le sort « freeze » au niveau 1.
3 Death monks	23	13	Utilisent le sort « heal » au niveau 1.
1 Death archer	27	0	Attaque à deux cases de portée.
1 Evil cloud	22	0	Utilise le sort « blaze » au niveau 2.

La fouille des pots peut s'avérer très lucrative.

Un entretien avec le roi des hommes-oiseaux.

Dans ce Shining Force 2, on s'adresse également aux divinités.



Reportage

STARGATE

OU LE GRAND RETOUR DE LA SCIENCE-FICTION AU CINÉMA !

La pyramide de Râ : le vaisseau spatial ultime !

Gargl ! La science-fiction revient en force au cinéma ! Oui, oui, oui ! Cela se passera un peu partout en France, grâce à *Stargate*, un film hors du commun que *Player* vous présente tout de suite !

A travers la porte de l'espace..

Avant toute chose, il convient de préciser que *Stargate* est un film... français ! Ouaip ! En effet, cette méga-production de plusieurs dizaines de millions de dollars a été entièrement financée par le Studio Canal+, la filiale « production » de la chaîne, qui avait déjà payé une bonne partie du *T2* de Cameron. En plus de cette origine gauloise, *Stargate* est distribué aux USA par la MGM, le studio hollywoodien appartenant au Crédit Lyonnais (la banque de Tapie) ! Il s'agit donc, en dépit des apparences, d'un authentique film made in France !

Kurt Russell en baroudeur de l'espace !

UNIVERSAL PHARAON

Mais bien malin qui pourra le deviner, puisque la réalisation, et la production en général, ont été assurées à l'américaine, par des Américains ! C'est

Un paysage parmi d'autres de la planète découverte par Râ.

Les rebelles découvrent les joies de l'armement terrien !

Les marines viennent de traverser la Stargate

Roland Emmerich (le metteur en scène du « bourrinus maximus » *Universal Soldier*) qui s'est chargé de la mise en scène et de la direction de la distribution — 100 % américaine — que domine Kurt Russell *(Les aventures de Jack Burton)*. En apparence, *Stargate* a tout du gros film typiquement US, capable de rameuter les bouffeurs de cochon et de maïs du fin fond de l'Iowa. En réalité, cette affaire se révèle beaucoup plus subtile...

COMIC-BOOK FILMÉ

Stargate raconte comment la découverte d'un vestige étrange de l'antiquité égyptienne va bouleverser notre civilisation ! Oui ! Un étrange monument, une sorte de porte, va permettre à un groupe d'explorateurs de franchir les frontières de l'espace-temps pour aboutir à des années lumière de la Terre, sur une planète aussi mystérieuse que similaire à la nôtre ! Pour simplifier, disons que la Stargate va permettre à l'humanité de découvrir l'existence du... dieu Râ ! Comprenons-nous bien : *Stargate* peut se définir comme une mise en image luxueuse et pugnace de plusieurs décennies de comic-books délirants !

UN FILM SUPER-COOL !

N'ayant pas la place de débattre pendant des pages, nous n'hésiterons pas à affirmer que *Stargate* est un film réjouissant et un divertissement de qualité qui nous a fait littéralement... jubiler ! Oui, car les effets spéciaux (en images de synthèse) sont capables de convaincre les plus difficiles des spectateurs (notamment avec la superbe séquence d'un passage dans l'hyper-espace) ! Parce que toute cette intrigue rappelle des kyrielles de bédés, comics, nouvelles, romans de science-fiction ! Et que c'est rudement BON de retrouver (découvrir ?) tout cela sur grand écran, avec les moyens d'une grosse production des années 90. Bref, *Stargate* c'est — enfin ! — le retour de la SF sympa au cinéma... C'est tellement agréable que cela en devient sain ! À voir ! ■

La Stargate !

L'un des multiples visages de Râ

Stargate,
à partir du 1er février.

MANGAS MANGAS

Ces pages sont pour vous. Oui ! place à notre sélection de bandes dessinées directement importées du pays du Soleil-Levant !

Le problème avec les mangas, c'est qu'il y en a tellement que, souvent, l'amateur ne sait plus où donner de la tête ! Dans ces conditions, toute sélection doit être considérée comme hautement subjective et quasiment arbitraire. Cela dit, vous pouvez nous faire confiance. Toutes les séries que nous vous présentons sont : 1/ appréciées par beaucoup de nos rédacteurs ; 2/ facilement trouvables en import (chez Tonkam). Ouf !

« KAZE »

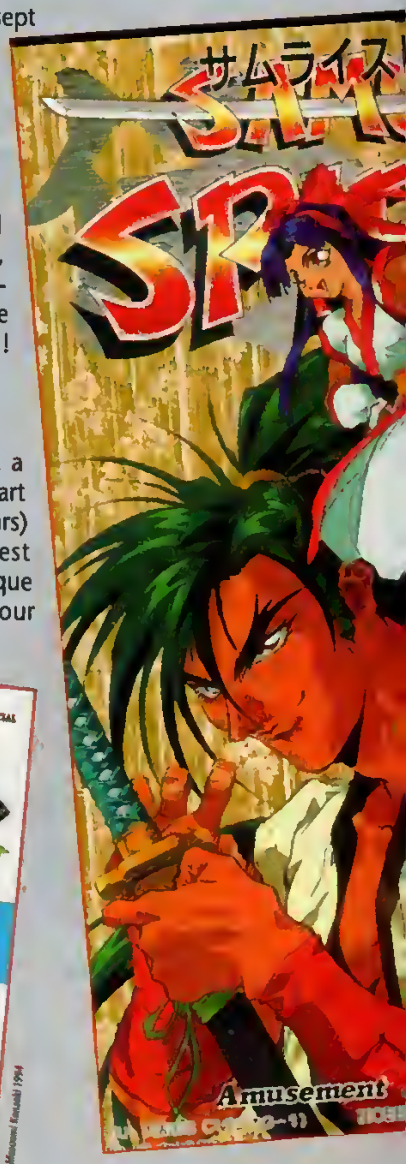
Veut dire « vent » (comme dans « kamikaze »). C'est aussi le titre d'une des meilleures séries publiées actuellement au Japon. Écrite et illustrée par Masaomi Kanzaki (auteur de la meilleure adaptation bédé du jeu SF II), *Kaze* devrait conquérir tous les amateurs de mangas. Cette série bénéficie en effet de tous les atouts des bédés nippones : graphismes puissants, découpages dynamiques, histoire délirante (mélange de fantastique, de fantasy, d'horreur) et soin impeccable. Il suffit de tenir dans sa main un des sept volumes parus (à ce jour) de *Kaze* pour ressentir dans sa paume les vibrations positives dégagées par ce sacré bouquin ! Dans ces conditions, peu importe si on ne comprend un traître mot à l'histoire, tout cela « pulse » tellement que l'on aurait tort de faire la fine bouche... À LIRE !

« SAMURAI SPIRITS »

Le jeu de combat de SNK a généré (à l'instar de la plupart de ses glorieux prédécesseurs) une adaptation bédé. C'est aussi dynamique et rapide que sans imagination. Idéal pour les fans, absolument anecdotique pour le reste des lecteurs de la galaxie des bédés !

« FROG MEN »

Ce titre (déjà présenté il y a quelques mois) sera (à la demande du décadent Iggy) notre bouquin olé-olé, sexy, j'en passe et tout ça, du mois ! *Frog Men*, c'est un hybride de



bédé osée mâtinée de fantastique horrifique genre *Urotsukidoji/Legend of the Overfiend*. Les (a)mateurs comprendront ! Quant au reste de nos lecteurs, qu'ils nous fassent confiance, ceci ne s'adresse qu'à un public majeur, vacciné et conscient ! Et l'ensemble de ces « défauts » n'empêchent pas *Frog Men* de jouir d'un petit public de véritables fans (j'en connais !)...

VIDEOGAMES

Juste un petit mot pour préciser que les plus fameux jeux vidéo (SF II bien sûr, mais aussi Donkey Kong, Megaman, Bomberman et plein d'autres) sont déclinés au maximum en mangas. La plupart de ces bédés ne sont pas dispo en France, car seulement éditées dans les mensuels japonais et les éditions en « volumes » (petits albums genre *DBZ* de Shueisha) ne concernent que les plus populaires de ces séries... Nous conseillons donc aux fans de se brancher avec un correspondant nippon ou de voir si leur fournisseur de mangas peut leur importer ces quasi-raretés. Histoire de faire saliver tout le monde, nous terminerons en indiquant que l'adaptation bédé de Virtua Fighter circule au Japon... Bonne chasse ! ■

Ces mongos sont dispo en import chez Tonkam.

GÉNIAL : LE FI
DE LA JAP

Joie, bonheur et félicité : la 2e Biennale du cinéma japonais d'Orléans va présenter un « panorama de l'imaginaire nippon » dans l'animation... japonaise ! On vous présente tout de suite le programme de ce festival hors du commun !

© Tous droits réservés.

« Les Ailes de Honneamise » de H. Yamaga.

À l'heure actuelle, seuls les ignares et les imbéciles croient encore que l'animation japonaise se résume à une kyrielle de DA violents, laids et produits à la chaîne... Les gens de goût (vous, nous) savent que la japanimation rassemble des œuvres aussi diverses que *DBZ*, *Akira*, *Porco Rosso* ou *Belladonna*. Fans d'animation, les gens du 'zine *Tsunami* ont rejoint les organisateurs de la Biennale d'Orléans afin de présenter une sélection de DA nippons de qualité. Bien entendu, le festival proposera un programme de films japonais « live » récents, mais ce qui nous intéresse avant tout, c'est bien cet épatant panorama de DA ! Vous allez tout de suite vous en rendre compte, il y aura de quoi clouer définitivement le bec à tous les « anti-japanimation » !

AMANO, TEZUKA ET LES SUPER DA !

Notez que les DA (laser-discs) seront projetés en version originale sans sous-titrages. Pas étonnant puisque tous ces films sont inédits en France ! Les projections auront lieu dans une salle de près de trois cents places... En plus des films, les connaisseurs et tous les autres pourront découvrir des expositions consacrées à l'univers de Yoshitaka Amano (le designer de *Final Fantasy*, qui sera pré-

« Final Fantasy - Video Graffiti », un chouette bouquin !

STIVAL D'ORLÉANS ANIMATION !

© Tous droits réservés

« Final Fantasy » de R. Taro

sent au festival) et au monde d'Osamu Tezuka (l'auteur défunt du *Roi Léo*). Mais qu'en est-il des DA ? Il y a de quoi déclencher l'unanimité puis qu'on annonce une bonne quinzaine de merveilles !

Citons, en vrac... *L'Œuf de l'Ange* de Mamoru Oshii (direction artistique de Amano), *Les Ailes de Honneamise* de Hiroyuki Yamaga, *Robot Carnival*, un film à sketches signé Otomo, Fukushima, Morimoto... *Final Fantasy* (oui, le même que le jeu vidéo) de Rin Taro, et Coo de Tetsuo Imazawa, un long métrage Toei de 1993, etc. Vous l'avez compris : l'année démarre fort... à Orléans ! ■

2e Biennale du cinéma japonais d'Orléans : du 27 janvier au 5 février. Renseignements au (16) 38 62 96 90.

Dernière minute : le programme du Festival vient de s'enrichir d'une exposition de cellulos. Une raison de plus pour y courir !

© Tous droits réservés

© NTT 1994

« Roujin Z » de H. Kitakubo, d'après une idée originale de K. Otomo.

GRAND JEU STARGATE DANS PLAYER ONE DE FÉVRIER

KURT RUSSELL JAMES SPADER

Vous partirez à des millions d'années-lumière.
Reviendrez-vous ?

STARGATE

LA PORTE DES ÉTOILES

MARIO KASSAR présente une production LE STUDIO CANAL + (U.S.) / CENTROPOLIS FILM en association avec CAROLCO PICTURES INC. un film de ROLAND EMMERICH
KURT RUSSEL JAMES SPADER JAYE DAVIDSON "STARGATE" VIVECA LINDFORS Musique de DAVID ARNOLD Effets visuels KLEISER-WALCZAK CONSTRUCTION CO.
Superviseur par KIT WEST Conception Générale par PATRICK TATOPOULOS Costumes JOSEPH PORRO Montage MICHAEL J. DUTHIE et DEREK BRECHIN Décors HOLGER GROSS Image par
Directeur de la Photo KARL WALTER LINDENLAUB, BVK Co-producteur UTE EMMERICH Producteur exécutif MARIO KASSAR Producteur associé pour Canal+ PATRICK BEAUFRONT
Scénario par DEAN DEVLIN & ROLAND EMMERICH Produit par JOEL B. MICHAELS OLIVER EBERLE DEAN DEVLIN Réalisé par ROLAND EMMERICH

SORTIE LE 1ER FÉVRIER

EXCLUSIF ! NOUS AVONS VU LE FILM « STREET FIGHTER » !

notre envoyé spécial à Shadaloo.

Guile exhorte ses troupes !

Vega, le roi des combats clandestins de Shadaloo !

Player One a eu le privilège de découvrir le film « Street Fighter » qui vient tout juste de sortir aux États-Unis !

Vous vous souvenez peut-être du reportage effectué par *Player* sur le tournage de *Street Fighter - The Ultimate Bottle* (titre définitif). C'était au mois de septembre... Permettez-nous quand même de revenir rapidement sur...

LE SCÉNARIO !

L'action débute à Shadaloo, un pays imaginaire du sud-est asiatique ravagé par une guerre civile. La situation risque de s'aggraver encore puisque l'armée du seigneur de la guerre, Bison (l'interprète de Gomez Addams, le regretté Raul Julia), vient de prendre en otages une soixantaine d'employés des Nations alliées (équivalent de l'ONU dans le film). Bison menace de les liquider si une énorme rançon de vingt milliards de dollars ne lui est pas versée sous trois jours ! Heureusement, les forces de l'ordre se mobilisent et les « bérets bleus » des NA préparent une offensive pour libérer les prisonniers. À leur tête, le bouillant colonel Guile (Van Damme), qui brûle d'autant plus d'en découdre que son ami Carlos Blanka compte parmi les otages ! Pire : Guile ne sait pas que Blanka

Ryu, en pleine démonstration ..

Cammy (Kylie Minogue).

Chun Li.

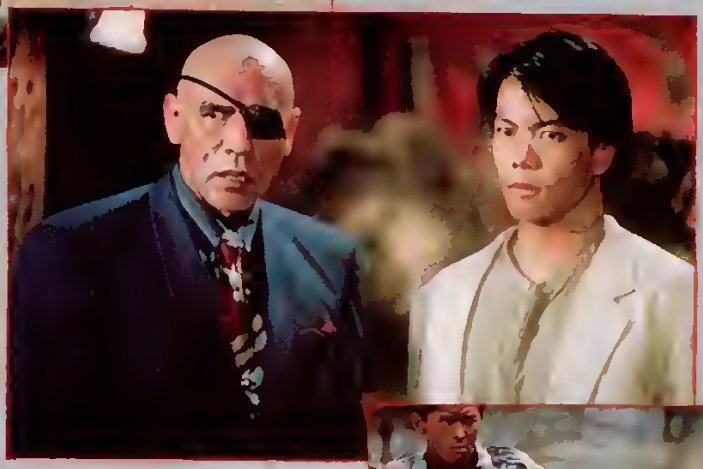
est soumis aux expériences affreuses du docteur Dhalsim qui cherche à créer une race de soldats mutants asservis aux ordres de Bison. Pendant ce temps, Ryu et Ken, deux magouilleurs hors pair, débarquent à Shadaloo pour traiter avec le trafiquant d'armes Sagat. Les acteurs sont en place : le combat peut commencer... sous l'œil des caméras, puisque toute la crise « shadalooanne » est immortalisée par l'équipe de la journaliste Chun Li !

BANDE DESSINÉE

SF a été dirigé (et écrit) par Steven De Souza, un scénariste spécialisé dans le cinéma d'action *(Piège de cristal)*, qui signe ici sa première mise en scène. De Souza a choisi d'appliquer un traitement « bande dessinée » aux héros du beat them all. Le montage très rapide du film et les multiples péripéties font que l'on ne s'ennuie pas un instant. Le cinéaste nous avait confié « *vouloir faire un film d'action tout public* ». Dans ce sens, *SF* constitue une franche réussite. Les persos de cette super-bédé filmée sont souvent plongés dans des situations humoristiques. S'appuyant beaucoup sur le talent immense de Raul Julia, De Souza multiplie les dialogues comiques et dirige Van Damme comme jamais (incontestablement, il s'agit du meilleur rôle du kickboxer à ce jour). L'action est constante et les combats nombreux comme il se doit. Malheureusement, la plupart des persos ne rééditent pas sur l'écran les coups spéciaux qui ont fait leur gloire sur console... À titre d'exemple, Ryu ne balance pas de shoryu-ken ! Bref, les puristes risquent d'être déçus ! Les autres (et notamment les plus jeunes) devraient passer un chouette moment ! Surveillez le film : on revient dessus sous peu ! ■

Inoshiro

Sortie du film le 12 avril. Le LD du DA japonais SF II est dispo en import chez Tonkam.



Ryu et Sagat

Les bons
Guile, Cammy, Chun Li
(persos réussis)
Honda, Balrog
(réussis mais sous-exploités)
Ryu, Ken
(ratés)
Blanka
(réussi mais sous-exploité)
T-Hawk, Capt. Sawada
(figuration)

Les méchants
Bison
(génial !)
Zangief, Sagat, Vega
(très réussis)
Dee Jay
(figuration)
Dhalsim
(raté)

De gauche à droite : Guile (Van Damme), Capt Sawada et T-Hawk

Demon's Crest

Il ne s'est pas brûlé les ailes... Vous vous en brûlerez les doigts !

CAPCOM au sommet de son art avec DEMON'S CREST, le dernier Chef d'Oeuvre de la SAGA DES GHOULS AND GHOSTS !

Le Royaume des Démons était paisible jusqu'au jour où 6 pierres magiques tombèrent du ciel.
Ces pierres étaient tellement convoitées qu'une guerre civile éclatât dans le Royaume. Le combat fit couler beaucoup de sang jusqu'à ce qu'une gargouille en sortît vainqueur : le célèbre démon rouge Firebrand.
Le sinistre Phalanx attendit sa victoire pour lui voler les blasons magiques.
Aujourd'hui, c'est à vous d'aider Firebrand à retrouver les pierres et unir le pouvoir du Blason du Démon, avant que le Royaume des Démons ne tombe entre les mains du maléfique Phalanx ! Bienvenue en Enfer...

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CAPCOM

JOUE et GAGNE

Le Top des Cons
El Plein de Cartouches de

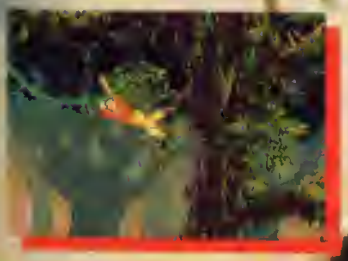
APPELLE VITE AU
36 68 68 77

Demon's Crest is a trademark of CAPCOM. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co Ltd. Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System ™, the original product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

- Des graphismes somptueux
- Une bande son exceptionnelle
- Un des titres mythiques des jeux vidéo
- 1ère version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

MEGA-CD

ACTIVISION

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

SONY GAME LINE

Un service interactif inédit - 36.68.22.02*

jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !

* 2,19 F la minute